Pubblicazione mensile - Anno VI
NUMERO 65 - NOVEMBRE 1997

Autorizzazione Tribunale di Perugia
n. 31/92 del 14 luglio 1992

Pubblicazione a cura di:
KAPPA Srl
via del Milliario 32, 40133 Bologna

Direttore Responsabile e Editoriale:
Giovanni Bovini
Progetto Editoriale, Grafico, Supervisione e Coordinamento Redazionale:
Andrea Baricordi
Massimiliano De Giovanni
Andrea Pietroni
Barbara Rossi
Corrispondenza con il Giappone e Traduzioni:
C.I.G. Comunicazioni Italo Giapponesi (Spoleto)
Adattamento Testi:
Andrea Baricordi
Lettering, Adattamenti ed Esecuzioni Grafiche:
Sabrina Daviddi - Alcadia Snc
Proof reading:
Monica Carpino
Hanno collaborato a questo numero:
Luca Raffaelli, Simona Stanzani, Mieko Sugawara, il Kappa

Supervisione Tecnica:
Sergio Selvi
Fotocomposizione:
Fotolito Fasertek - Bologna

Editore:
EDIZIONI STAR COMICS Srl
Strada Selvette 1 bis/1 - 06080 Bosco (PG)
Stampa:
GRAFICHE BOVINI - Bosco (PG)

Distributore esclusivo per le edicole:
C.D.M. Spa - Centro Diffusione Media
Viale Don Pasquino Borghi, 172
00144 Roma - Tel. 06/5291419

APPUNTI & RIASSUNTI

COMPILER RETURNS

Nel 1997 Compiler Nera e Assembler tentano di invadere il mondo per conto della Dimensione Elettronica, fallendo miseramente: radiate dall'Albo delle Routine Guerriere, le aliene prendono domicilio a casa dei fratelli Nachi e Toshi Igarashi, creando scompiglio nella loro vita familiare e nella città di Nerima. Da quel momento decine di vicende catastrofiche sconvolgono il Giappone, anche grazie agli assurdi sicari inviati sulle loro tracce. Ma nessuno riesce ad aver la meglio su Compiler e Assembler, l'una dotata di un grande potere distruttivo, l'altra in grado di ricostruire ciò che viene distrutto durante i loro scontri; nemmeno Compiler Bianca (l'originale di Compiler Nera, che è solo una *duplicazione*) riesce a schiacciare l'usurpatrice del suo nome, e durante una clamorosa partita a baseball le due si fondono. Dopo gli eventi legati all'umanizzazione di Assembler (e al successivo ritorno allo stato di routine), dopo l'ultimo episodio con doppio finale a sorpresa, dopo una partecipazione più che attiva all'episodio commemorativo *La Grande Sfida* apparso su **Kappa Magazine** il mese scorso, ecco che Kia Asamiya torna all'attacco per fornire un vero e proprio finale alla saga demenziale che l'ha tenuto impegnato per gran parte degli anni '90. Che ne sarà di Compiler, Assembler, Nachi e Toshi? Che vita conducono ora i loro avversari, quelli che hanno cercato di sconfiggerle ma che poi hanno scelto di restare sulla Terra? Perché Compiler Bianca, ancora viva all'interno di Compiler Nera, non si fa più sentire? E il Grande Consiglio delle Routine ha abbandonato il progetto di cancellare le rinnegate? Lo saprete fra poco, in un doppio episodio autoconclusivo che vi meraviglierà... E non poco!

OH, MIA DEA!

Keiichi Morisato è uno studente giapponese come ce ne sono tanti, ma ciò che rende particolare la sua vita è un singolare influsso divino: avendo telefonato per errore all'Agenzia Dea di Soccorso, la divinità Belldandy lo invita a esprimere un desiderio, che però li lega con un vincolo indissolubile. I due imparano così a convivere, ma diversi elementi di disturbo sopraggiungono a turbare il loro idillio, fra cui le due sorelle di Belldandy: Urd, la maggiore, è la più spregiudicata, sempre all'opera con filtri e incantesimi per spingere Keiichi a fare il passo decisivo nei confronti di Belldandy; Skuld, la minore, è un genio della meccanica e preferirebbe che lo studente e la sorella non avessero alcuna relazione romantica. Quanto tutto sembra aver raggiunto una condizione di stallo, interviene però la dea Peitho, di un'agenzia divina concorrente: la sua missione è convincere Keiichi a esprimere un desiderio che nemmeno lui ha il coraggio di palesare in pubblico, e che è legato sicuramente al... *trasporto* che prova nei confronti di Belldandy. D'altra parte, essere innamorati di una dea richiede unicamente un rapporto di tipo platonico... O no?

CALM BREAKER

Le Industrie Kamata si occupano della progettazione e della costruzione di robot, e sotto la direzione dell'anziano Nomura lavora un vero e proprio genio della cibernetica, il caposezione Toshiya Sakazaki; la sua genialità è però controbilanciata negativamente dall'incoerenza e da un pessimo senso dell'umorismo, che si concretizzano nella costruzione del Modulo KE 28 'Sayuri', un robot con le sembianze di una liceale. La caposezione Arita (ex-moglie di Sakazaki) scopre però che le potenzialità di Sayuri sono altissime, e che inconsciamente il suo progettista ha creato la prima vera e propria intelligenza artificiale del mondo! Di questo particolare se ne rendono conto anche alla Kurahashi Kogyo Kabushikigaisha (KKK!), concorrenti diretti delle Industrie Kamata, specializzate nella progettazione e costruzione di armi robot. Dopo aver introdotto come segretaria alle Industrie Kamata la bella spia Misaki Hoshino, i capi della KKK iniziano a sferrare una serie di attacchi impietosi ai concorrenti, impiegando i loro automi giganti più potenti!

...E IL PROSSIMO MESE?

La tanto sospirata Kappa Sorpresa sta per arrivare sulla vostra rivista preferita! Richiesto a gran voce da tutti voi, **Office Rei** vi aspetta nel mese di dicembre, con tutta la sua carica di umorismo, erotismo e... tetre indagini paranormali!

MAJOKKO CLUB

IL CLUB DELLE MAGHETTE

di BARBARA ROSSI

Quando nel 1966 la Toei Doga, da sempre una delle case di produzione più attive nel settore dell'animazione, decise di coinvolgere il già noto autore di fumetti Mitsuteru Yokoyama – noto al pubblico televisivo grazie al suo **Tetsujin 28 Go** (Uomo di ferro 28), trasmesso solo l'anno precedente – in un nuovo progetto per una serie televisiva, non poteva certo immaginare cosa avrebbe generato la loro collaborazione. Ancora giovane e in cerca di nuove soluzioni da sperimentare, la Toei era alla ricerca di un prodotto per il grande schermo che fosse la carta vincente capace di conquistare alla televisione il pubblico femminile ancora restio. Da questo punto di partenza era naturale per la casa di produzione coinvolgere nel progetto un autore di fumetti, Yokoyama, già noto al pubblico femminile attraverso una storia, ancora in fase di realizzazione, serializzata a puntate sulle pagine della rivista di 'shojo manga' "Ribon", allora pubblicata dalla casa editrice Shogakukan (solo in seguito dalla Shogakukan si scorporò la Shueisha, che tuttora mantiene la rivista in auge): **Mahotsukai Sani**.

La serie in questione era a dir poco originale: innanzitutto, il fatto che si trattasse di un fumetto indirizzato principalmente alle ragazze lo rendeva piuttosto particolare per

Hana no Ko Lun Lun ©Toei Doga

quel periodo; inoltre, il tema trattato era assolutamente innovativo: la piccola protagonista, infatti, era addirittura una streghetta in erba. Durante l'adattamento televisivo, la produzione decise di apporre alcune modifiche alla storia originale, dettate soprattutto dall'esigenza di catturare sì il pubblico femminile, ma di rendere l'opera comunque fruibile anche dal pubblico abituale. Venne resa più umoristica e leggera la trama, sullo stile della commedia americana che aveva dato a Yokoyama il primo abbozzo di idea, **Vita da Strega** (ebbene sì, non solo la Takahashi ne rimase influenzata...), e si decise di cambiare il nome della protagonista da Sani a Sally, oltre che per americanizzarne di più l'apparenza, anche per evitare di pubblicizzare una nuova automobile prodotta dalla Nissan uscita proprio in quel periodo, a cui venne dato, per coincidenza (?), il nome Sani. Con questa operazione, la Toei Doga inaugurava, a sua insaputa, uno dei filoni più prolifici dell'animazione giapponese, destinato a diventare un vero e proprio fenomeno di culto degli anni Ottanta con titoli come **Maho no Tenshi Creamy Mami** e **Maho no Princess Minki Momo**. Tratto caratteristico e distintivo di questo filone era quello di avere come protagoniste delle storie piccole maghette che venivano inviate nel nostro mondo per un periodo di tirocinio, oppure, in altri casi, di fortunate bambine che, dotate di particolari oggetti magici donati loro da fate o folletti bisognosi dell'aiuto di anime innocenti, potevano trasformarsi in chi o cosa volessero. Degno di nota è il fatto che se dapprincipio le storie nascevano con il chiaro intento di interessare soprattutto il pubblico femminile sotto ai dieci anni, ben presto anche il pubblico adolescenziale maschile se ne sentì attratto in maniera assai massiccia. Questo, sicuramente, grazie al fascino esercitato dallo stuolo di bambine dotate del potere di crescere fisicamente diventando addirittura veri e propri Idol del mondo dello spettacolo, mantenendo però immutata l'innocenza propria dell'infanzia.

Dal 1966 al 1968 **Mahotsukai Sally** (Sally la maga), primo esperimento sul genere prodotto dalla Toei, regna

HANA NO KO LUN LUN

(*Lun Lun, la bambina dei fiori*), Toei Doga, magia, 56 episodi, 9/2/1979 - 8/2/1980

Lulù, l'angelo dei fiori.

Lun Lun è l'unica discendente terrestre del popolo del regno dei fiori che un tempo abitava sulla Terra vivendo in pace e armonia con il restante genere umano. Rifugiatisi sulla Stella Françoise, hanno ora bisogno della loro unica discendente: Lun Lun dovrà trovare il meraviglioso 'fiore dai sette colori' per permettere al giovane figlio del re della stella di succedere al padre sul trono del fantastico e fiorito regno. Lun Lun parte per la sua ricerca accompagnata da Nubo e Cat, rispettivamente un cane e una gattina, incarnazioni di due spiriti dei fiori. Lun Lun possiede una magica bacchetta con la quale può trasformarsi in chiunque voglia. Fanno parte dello staff Shiro Jinbo, autore del soggetto e della sceneggiatura, Michi Himeno, alla caratterizzazione dei personaggi, e alla regia Hiroshi Shidara. La musica è di Tsutsui Hiroshi

Fushigina Melmo ©Tezuka Production

FUSHIGINA MELMO

(*La meravigliosa Melmo*), Toei Doga, soap opera, 26 episodi, 3/10/1971 - 26/3/1972

I bon bon magici di Lilly

Una giovane mamma muore, lasciando i suoi due bambini soli al mondo, ma in Paradiso ottiene in dono un vasetto di confetti che aiuteranno la figlia nella vita di tutti i giorni: le pillole rosse tolgono dieci anni a chi le inghiotte, mentre quelle blu ne aggiungono dieci. La piccola Melmo da donna adulta può accudire il fratellino, anche se la mentalità rimane bambina.

MAHOTSUKAI SALLY

(*Sally la maga*) Toei Doga, magia, 109 episodi, 5/12/1966 - 30/12/1968 - *Sally la maga.*
Protagonista della storia è la giovane Sally, principessa del mondo della magia che decide, annoiata dal suo mondo natale, di trasferirsi sulla Terra per studiare il comportamento degli esseri umani, nonostante il parere contrario dell'autoritario, nonché autorevole padre. La regina saprà comunque ammorbidire l'arcigno sovrano, che permetterà alla fanciulla di soggiornare liberamente sul nostro pianeta. La regia è di Katsuta Norio e il charachter design è di Yoshiyuki Hane. Le Musiche sono di Kobayashi Asei, un compositore molto famoso in Giappone per le sue musiche d'atmosfera.

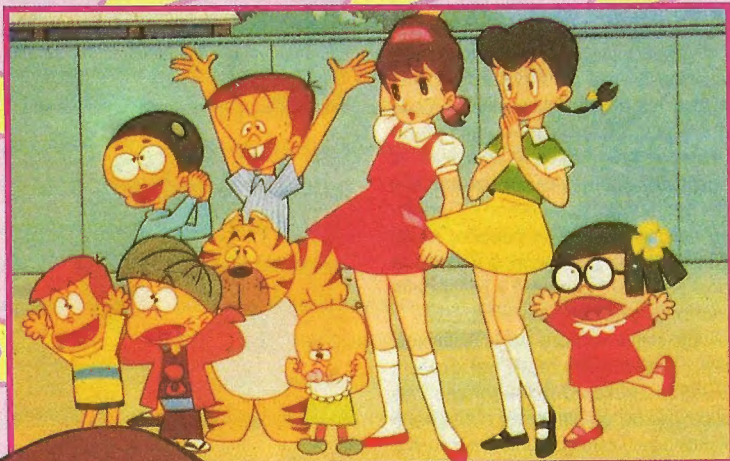
incontrastato sul canale nazionale giapponese mantenendo vivo l'interesse dei telespettatori per un centinaio di puntate, ma nel gennaio del 1969, sulla scia del filone appena inaugurato, un nuovo personaggio prende il posto di Sally sullo schermo e nel cuore dei telespettatori: **Himitsu no Akkochan** (Il segreto della piccola Akko, in Italia **Lo specchio magico**). Per questa seconda serie del filone maghette (majokko anime), la Toei Doga coinvolse Akatsuka Fujio, noto scrittore prima che sceneggiatore, nonché maestro del duo Fujiko/Fujio (Hiroshi Fujimoto e Moto Abiko autori, tra gli altri, di **Doraemon**): infatti è proprio in suo omaggio che il duo di disegnatori umoristici volle aggiungere al proprio pseudonimo anche il nome del maestro.

Volendo fare un parallelismo tra le due serie, anche **Himitsu no Akkochan**, come **Mahotsukai Sally**, nasceva da una storia a fumetti pubblicata sulla rivista "Ribon", una delle prime a dedicarsi allo 'shojo manga', però Akko, nella sua seconda vita in televisione, al contrario di quello che era avvenuto per Sally con Yokoyama, non subì alcuna modifica: Fujio non volle cedere alle ragioni della produzione e mantenne la storia assolutamente fedele al fumetto originale. Rispetto alla serie precedente si notò subito l'approccio assai diverso con il mondo della magia. Innanzitutto, se Sally era dotata di poteri magici per diritto di nascita, in quanto principessa del regno della magia, un luogo non meglio specificato e ben distinto dal pianeta Terra, Akko li aveva ricevuti in dono da un folletto, e poteva utilizzarli solo attraverso l'uso di uno specchio. Unico elemento che rimase invariato per entrambe le serie fu il contesto delle vicende vissute dalle due ragazzine: il quartiere con i suoi piccoli guai quotidiani. L'introduzione nella storia di un oggetto magico (lo specchio), la caratterizzazione così pronunciata dei personaggi comprimari e l'indirizzo della storia per un pubblico misto contribuirono non poco a gettare le basi su cui si svilupperà il filone delle maghette negli anni a venire.

Già nel novembre del 1970 la staffetta passò nelle mani del gruppo Shinobu Urakawa (pseudonimo che raccoglie fra gli altri nomi come Kenji Yokoyama, che in futuro produrrà **Shin Taketori Monogatari - Sennen Joo**, in Italia **La regina dei 1000 anni**, e Masaki Tsuji, un nome assai noto che nella storia dell'animazione nipponica è legato a innumerevoli produzioni), che durante la stesura della storia decise alcune importanti variazioni allo schema finora utilizzato. **Maho no Mako Chan** (La piccola Mako della magia, in Italia **Una sirenetta tra noi**) nasceva così assai dissimile dalle serie che l'avevano preceduta: innanzitutto, Mako, la protagonista non era una maghetta, bensì una sirenetta ispirata al racconto di Andersen, e possedeva anch'essa poteri magici, che però le derivavano da un particolare pendaglio ricevuto in dono al momento della trasformazione in essere umano. Ma la grande innovazione di questa serie era l'età della protagonista: 15 anni, molto più grande, quindi, delle maghette che l'avevano preceduta. Una mossa calcolata, questa, per raggiungere un target più alto. Effettivamente, grazie a questo espediente, un pubblico nuovo iniziò a seguire le avventure della sirenetta Mako, un'audience però esclusivamente femminile, visto che i ragazzi non tardarono a giudicare la storia piuttosto noiosa. Con

Maho no Mako Chan, trasmessa al ritmo di una volta alla settimana (il lunedì) dalle 19:00 alle 19:30, inizia a identificarsi una fascia oraria e un giorno della settimana per l'appuntamento fisso col 'majokko anime'.

Forse per cercare di aggiustare un po' la mira dopo il tiepido successo ottenuto da **Maho no Mako Chan**, la Toei Doga si affidò, per la realizzazione di una nuova serie, al noto Shotaro Ishinomori (allora però si chiamava ancora Shotaro Ishimori, autore di titoli importantissimi come **Kamui** o **Cyborg 009**), arrivando così

a produrre la quarta serie televisiva di maghette destinata a occupare la fascia serale del lunedì nel palinsesto televisivo. Nel 1971, quindi, da queste premesse e dal fumetto disegnato da Ishinomori, **Okashina Okashina Anoko** (Una ragazza meravigliosa), nacque **Sarutobi Ecchan** (La Sarutobi Ecchan, in Italia **Hela supergirl**). Difficile considerare **Ecchan** una serie di maghette, visto che in essa la magia è completamente assente, è però importante citarla fra esse perché nonostante lo scarsissimo successo televisivo che ebbe, attribuibile

sicuramente all'assenza di situazioni legate al mondo della magia all'interno della storia, ha creato da sola il nuovo stereotipo, per questo filone narrativo, dell'animaletto-mascotte. Infatti, il cane di Ecchan, Buk, amatissimo dai giovani telespettatori, rimane tuttora tra i personaggi più noti e ricordati in Giappone, tanto da essere utilizzato ancora oggi come testimonial nella pubblicità.

Da qui in poi ogni maghetta che si rispetti sarà accompagnata nelle sue avventure da qualche simpatico animaletto-mascotte, a volte assai più saggio di lei. Addirittura, con l'avvento dello Studio Pierrot agli inizi degli anni Ottanta, proprio la mascotte stessa diventerà l'incarnazione terrena del folletto, vero artefice dei poteri magici delle protagoniste.

Come era logico aspettarsi da un prodotto del genere, **Sarutobi Ecchan** ebbe vita breve in televisione, solo una trentina di episodi in tutto, e con grande sollievo per il pubblico cedette presto il posto a una nuova serie, la quinta prodotta dalla Toei sul genere: **Mahotsukai Chappy** (La maga Chappy, in Italia semplicemente **Chappy**), che esordirà nel 1972. Il target venne nuovamente abbassato e la magia riprese in pieno il sopravvento. La penna tornò nuovamente nelle mani di Masaki Tsuji, che pur non creando una storia particolarmente brillante, riconquistò il pubblico maschile attratto, questa volta, dal fatto che la piccola protagonista avesse tra i suoi poteri quello di trasformarsi. Tsuji, memore della lezione imparata da **Ecchan**, reintroduce l'elemento che aveva destato maggiormente l'interesse dei telespetta-

HIMITSU NO AKKOCHAN

(*Il segreto della piccola Akko*), Toei, magia, 94 episodi, 6/1/1969 - 26/10/1970 - ***Lo specchio magico.***
Kagami (significa Specchio) Atsuko, soprannominata Akko, frquenta le scuole elementari Utsukushigaoka nella 5-C. Un giorno lo specchio donatole dal fratello le cade di mano e va in frantumi. Il dispiacere per il disastro causato ben presto si trasforma in sorpresa quando dai pezzi rotti nasce un folletto. Il folletto dello specchio dona alla ragzzina uno specchietto da cipria. Questo specchio è magico perché se ci si specchia in esso e se si pronunciano le parole giuste, ci si spuò trasformare a piacimento in qualunque cosa o persona si voglia.
La regia è di Ikeda Hiroshi, mentre le musiche sono ancora di Kobayashi Asei.

SHIN HIMITSU NO AKKOCHAN

(*La piccola Akko dal segreto*), Toei Doga, magia, 61 episodi, 9/10/1988 - 24/12/1989
Un mondo di magia.
Kagami Akko è una ragazza assai vanitosa, e possiede uno specchietto che le ha reglato suo padre, noto giornalista televisivo, quando aveva cinque anni come souvenir dall'India. Un giorno la mamma di Akko, conosciuta illustratrice, rompe accidentalmente lo specchio della figlia. Insieme, madre e figlia, scavano una tomba in giardino per lo specchio e lo seppelliscono. Durante la notte la regina del paese degli specchi fa visita ad Akko, e per ringraziarla di aver sepolto lo specchio, la invita a visitare il suo paese. Qui la regina dona ad Akko uno specchio che permetterà alla ragazzina di trasformarsi a suo piacimento con la parola magica. La sceneggiatura è firmata da Hiroyuki Oshiyama e il character design da Yoshinori Kanemori. La regia è di Tomoyuki Matsumoto, mentre la musica di Yuusuke Honma.

tori: la mascotte. Guarda caso un panda, identico a quello giunto proprio in quei giorni nel famoso Zoo di Tokyo.

Dal dicembre del '72 la Toei Doga si prese un periodo di riflessione, e la fascia serale del lunedì venne occupata da altre produzioni di diverso genere. E mentre la Toei era in piena sperimentazione del fenomeno maghette, un'altra casa produttrice di cartoni animati si gettò nella mischia: Tezuka finanziò il progetto di rendere a cartoni animati **Fushigina Melmo** (La meravigliosa Melmo, in Italia **I bon bon magici di Lilly**), uno dei suoi lavori indirizzati al pubblico femminile tra i più apprezzati dalle bambine. Resterà comunque un esperimento a se stante nelle produzioni firmate dal grande maestro. La storia, oltre ai soliti aspetti che si erano già visti nelle produzioni targate Toei, trattava un elemento molto caro a Tezuka (non dimentichiamoci che oltre a essere stato un abile disegnatore fu anche un valente medico): la biologia, naturalmente studiata appositamente per un pubblico preadolescenziale. Melmo, la piccola protagonista della serie, attraverso pillole magiche poteva crescere a volontà, ma anche regredire allo stato fetale fino a diventare un embrione per potersi poi sviluppare in qualsiasi animale.

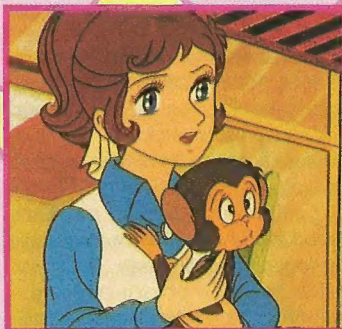
Solo nell'ottobre del '73 le maghette riconquistarono il loro spazio abituale del lunedì sera in televisione: nasceva infatti **Miracle Shojo Limit Chan** (Limit, la ragazzina miracolosa, in Italia **Cybernella**), la sesta serie ufficiale di 'majokko anime' prodotta dalla Toei Doga, nata per colmare il vuoto dei mesi precedenti. Un nuovo autore di manga venne contattato per trasporre la sua opera in animazione: Shinji Nagashima. La Hiromi productions, una nuova ditta sul mercato, ma con ottime garanzie di professionalità (basti pensare che nacque da una costola della Mushi Productions, la nota casa di produzione fondata da Osamu Tezuka), venne incaricata di seguire l'aspetto progettuale della serie, mentre l'arcinoto Masaki Tsuji si occupò di tutti gli aspetti legati alla sceneggiatura. Ancora una volta venne ideata una storia al di fuori degli schemi classici generando sì una nuova maghetta, però tecnologica: Limit, infatti, non era una ragazza in carne e ossa, bensì un cyborg i cui poteri, anziché derivargli da una scienza tutt'altro che empirica come la magia, gli erano donati dalla più sicura tecnologia. Una differenza sostanziale separava la serie Tv dal manga: nella storia originale la ragazzina-cyborg doveva avere un solo anno di

MAHOTSUKAI CHAPPY

(*La maga Chappy*), Toei Doga, magia, 39 episodi, 3/4/1972 - 25/12/1972 - ***Chappy.***
Proveniente dal Mondo della Magia, la piccola Chappy si trasferisce sulla Terra assieme al fratellino Jun. Presto anche il resto della famiglia li raggiunge e insieme iniziano a vivere sulla Terra come veri esseri umani, anche se i loro poteri magici sono ben lungi dall'essere svaniti. La serie non presenta un'animazione particolarmente curata né un soggetto brillante, nonostante prendano parte al progetto il regista Yugo Serikawa e il character designer Nobuya Takahashi. La musica è di Tsutsui Hiroshi.

vita, ma Tsuji durante l'adattamento della storia tralasciò volutamente questo particolare.

Questa fu la prima serie televisiva di maghette a nascere con un'idea ben precisa delle regole dettate dal merchandising: infatti nelle intenzioni della Hiromi Productions c'era, fin dall'inizio, la volontà di trasformare i sette strumenti che Limit utilizzava durante la serie televisiva in altrettanti giocattoli per bambini.

Solo cinque giorni dopo la fine di **Miracle Shojo Limit Chan** una nuova maghetta della Toei invase i teleschermi nipponici: **Cutie Honey**, un progetto che risultò fin da subito particolarmente azzardato rispetto alle produzioni precedenti visto il contenuto leggermente erotico che proponeva la storia. Honey Kisarani, protagonista delle vicende, era infatti un androide combattente celato sotto le sembianze di una prosperosa ragazza, spesso sessualmente insidiata da altrettanto formose aliene dalle equivoche tendenze sessuali. Ma quando le circostanze lo richiedevano, i suoi vestiti scomparivano all'improvviso per lasciare il posto a una provocante tutina da combattimento. Naturalmente questo avveniva non senza averla lasciata completamente nuda per qualche istante, con somma gioia da parte del nutrito pubblico, quasi esclusivamente maschile, affezionatosi immediatamente alle sue avventure. Non per nulla, in questa occasione Masaki Tsuji, ancora una volta alla sceneggiatura, si era ritrovato a lavorare su un'opera di quel Go Nagai noto per essere 'l'enfant terrible' del manga. Visto il repentino cambio d'impostazione di questa serie rispetto a quelle che l'avevano preceduta, il giorno di programmazione e l'orario di trasmissione vennero spostati dal lunedì al sabato e dalle 19:00 alle 20:30.

MAHO NO MAKO CHAN

(*La piccola Mako della magia*), Toei Doga, magia, 48 episodi, 2/11/1970 - 27/9/1971

Una sirenetta tra noi.

Il padre di Mako la sirenetta, Ryuo, è il re dei Sette Mari. Un giorno Mako si allontana dal paese sotto il mare e sale in superficie. Per caso assiste non vista al naufragio di un giovane, lo salva e si innamora di lui. Per amore di Akira (questo è il nome del ragazzo) lascia il suo mondo, e grazie all'aiuto della vecchia Obaba, che la mette fin da subito in guardia sull'irreversibilità del processo, la sirenetta riesce a diventare umana e a raggiungere la terraferma. Ora può finalmente sperare di rincontrare il suo bellissimo naufrago. Prima di lasciare il mondo sommerso il re dei Sette Mari regala alla figlia una collana dotata di poteri magici chiamata Vita della sirenetta. Senza la luce (del sole o della luna) il ciondolo perde i suoi poteri. La storia tocca anche temi sociali come il problema dell'inquinamento, ma anche simpatici come la moda psichedelica degli anni '70. La musica è di Watanabe Takeo e la regia di Yugo Serikawa.

CUTIE HONEY

(id.), Toei Doga, fantascienza, 25 episodi, 13/10/1973 - 30/3/1974.

Il padre di Honey Kisarani, protagonista della storia, vine ucciso da un'organizzazione criminale chiamata 'Artiglio di Pantera', una sorta di mafia spaziale composta di sole donne alla ricerca di un motore particolare da lui inventato. La ragazza, distrutta dal dolore, mentre riordina delle carte appartenute al padre trova la verità sulla sua nascita: Honey è un potentissimo androide con la capacità di trasformarsi in una guerriera invincibile al cui interno è custodito il Kutyu Genso Kotei Souchi, l'ambita invenzione dell'anziano professore. La musica è di Watanabe Takeo.

MAHO SHOJO LALABEL

(*Lalabel, la ragazza magica*), Toei Doga, magia, 49 episodi, 15/2/1980 - 27/2/1981 - *Lalabel*.
Lalabel, un'inesperta maghetta, precipita sulla Terra dal mondo della magia con una magica valigetta sottratta al mago Biscus. Stufa della vita nel suo mondo, la ragazza decide di stabilirsi sulla Terra presso due anziani coniugi per vivere come un essere umano, anche se non è facile rinunciare alla magia, soprattutto se il mago Biscus è sempre in agguato per riprendersi la sua valigetta. Il commento musicale è di Taku Izumi.

Con **Majokko Megu Chan** (La piccola maga Meg, in Italia **Bia, la sfida della magia**), che iniziò esattamente la settimana successiva alla conclusione delle avventure di Honey, si ritornò alla normalità sia per quanto riguardava il plot della storia, sia per l'orario e il giorno di programmazione. Era finalmente arrivato il momento di una serie pensata per il grande pubblico, in cui venivano riassunti tutti gli insegnamenti ricevuti dagli esperimenti precedenti. Inoltre, **Majokko Megu Chan** fu anche l'ultima produzione animata che firmò la Toei Doga prima di scindersi in più sezioni. Le future produzioni televisive verranno seguite direttamente dalla Toei Dipartimento Televisivo (Telebi Bu).

All'ideazione di **Majokko Megu Chan** partecipò ancora una volta la Hiromi Productions, che si occupò di scrivere la storia, mentre il character design e l'animazione vennero affidati alle abili mani del grande maestro Shingo Araki, allora agli inizi della carriera ma già padrone del tratto che lo renderà inconfondibile e unico nel corso degli anni quale

Majokko Chikkle ©Go Nagai/Toei Doga

inventore del 'bello': uomini o donne, buoni o cattivi, tutti però affascinanti nella loro bontà o nella loro perversione, i personaggi da lui creati. Ed è proprio per questo che in **Majokko Megu Chan** i telespettatori rimasero affascinanti sia dai personaggi di sesso maschile, sia da quelli femminili, e forse proprio questo decretò il grande successo di pubblico che suscitò questo cartone animato. A riprova degli enormi consensi che ottenne in Tv, per la prima volta nella storia della televisione fu tratta dalla serie televisiva della piccola Meg (era sempre avvenuto il contrario) una trasposizione a fumetti che venne pubblicata direttamente in volumetti di lusso saltando la pubblicazione preliminare in rivistona.

Con stravolgimenti di assetto interno ancora in atto, la Toei decise di prendersi un lungo periodo di riflessione dall'esperimento maghette, così i 'majokko anime' abbandonarono il palinsesto televisivo per ben tre anni. Quando nel 1978 La Toei Telebi Bu decise che era giunto il momento di riprendere il discorso maghette lasciato in disparte, il vuoto del lunedì sera venne ancora una volta colmato da una nuova serie dedicata alla magia: **Majokko Chikkle** (Chikkle, la piccola strega).

Per la seconda volta il maestro Go

MAJOKKO CHIKKLE

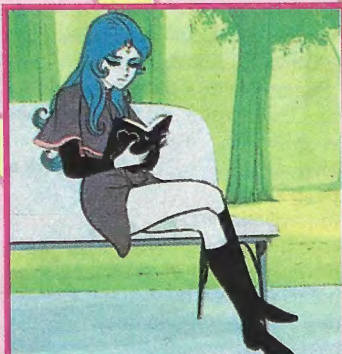
(*Chikkle, la piccola strega*), Neomedia/Nippon Sunrise per Toei Co., magia, 48 episodi, 6/3/1978 - 29/1/1979.
Komori Chiko, una ragazza delle elementari, riceve in regalo un vecchio libro di illustrazioni da suo padre. Dentro il libro vive una una maga di nome Chikkuru la quale, non appena il libro viene aperto, prende vita e si materializza nel mondo degli umani. Chikkuru e Chiko diventano amiche per la pelle, e visto che la maghetta non può più ritornare al suo mondo, decide di vivere nel mondo degli umani e si trasferisce a vivere con la famiglia Komori diventando una vera sorellina per Chiko. Musica Watanabe Takeo.

Maho Shojo Lalabel ©Fujiwara E./Tv Asahi/Toei Doga

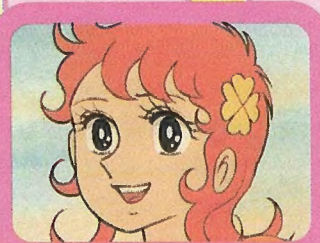
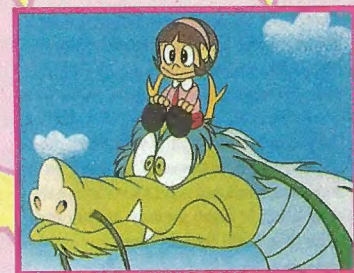
Nagai venne messo all'opera, ma questa volta con il chiaro intento di abbassare il target dei telespettatori. Nagai creò in questo modo una storia molto lontana dai suoi cliché narrativi e superficiale nei contenuti, che passò praticamente inosservata. Spesso infatti era accaduto che messaggi sociali indirizzati agli adolescenti comparissero nelle storie dei loro beniamini in una sorta di messaggio subliminale alle generazioni future. Cosa che tra l'altro continua tuttora ad avvenire in opere mature di registi più che osannati.

Si può tranquillamente affermare che da questo momento in poi iniziò la vera e propria stagione dei 'majokko anime', che conquisteranno a pieno diritto un posto sullo stesso piano di produzioni considerate finora più lucrose per la casa di produzione. Il successo ottenuto da **Majokko Megu Chan** venne non solo confermato, ma addirittura

ampliato a dismisura da **Hana no Ko Lun Lun** (Lun Lun, la bambina dei fiori, in Italia **Lulù, l'angelo dei fiori**), un personaggio che per la Toei si rivelò una vera miniera d'oro, e il cui successo venne ottenebrato solo da quello ottenuto negli stessi anni da una serie televisiva destinata a rimanere scolpita nella storia dell'animazione giapponese: **Candy Candy**.

Per la lavorazione di questa nuova serie, l'ottava sul genere prodotta dalla Toei, venne messo insieme uno staff d'eccezione: lo studio Araki Productions rese disponibile l'abilissima mano di Michi Himeno per il character design dei personaggi, mentre per il soggetto fu chiamato Shiro Jimbo, che nel '77 ideò la storia

per **Ashita e Attack** (Attacco verso il domani, in Italia **Mimì e le ragazze della pallavolo**) e che sceneggiò direttamente anche alcune puntate della serie. Sicuramente, tra gli elementi che ne decretarono il successo ci fu lo stile di disegno smaccatamente ispirato allo shojo manga, in cui non solo le caratteristiche femminili, ma anche quelle maschili, risaltavano maggiormente per la gioia del folto pubblico femminile che seguiva la serie. Altro elemento da tenere in considerazione per un'analisi approfondita di questo successo è l'ambientazione sud-europea delle vicende, che contribuiva a renderle più moderne ed 'esotiche' agli occhi dei giapponesi. **Hana no Ko Lun Lun** stravolse il palinsesto televisivo e la programmazione degli episodi, sempre uno alla settimana, venne spostata dal lunedì sera al venerdì sera, mentre l'orario di trasmissione rimase invariato.

Naturalmente, fatto un successo si cerca di bissarlo con la serie successiva. Ed è proprio in quest'ottica che nacque **Maho Shojo Lalabel** (Lalabel, la ragazza magica, in Italia **Lalabel**), la cui storia fu tratta dal fumetto di Eiko Fujiwara e sceneggiata dall'onnipresente Masaki Tsuji. La direzione fu affidata a Hiroshi Shidara, reduce dall'enorme successo ottenuto con **Candy Candy**. Non sempre però tutte le ciambelle riescono col buco, e **Lalabel**, meno interessante di **Lun Lun**, non ottenne il successo sperato, risultando forse troppo commedia casalinga vecchio stile.

Dopo il flop **Lalabel**, per ben sette anni la Toei interruppe la programmazione di 'majokko anime' lasciando spazio a concorrenti come la Ashi Productions o lo Studio Pierrot, che non tardarono a far sentire anche la loro campana realizzando opere

MAJOKKO MEGU CHAN

(*La piccola maga Meg*), Toei Doga, magia, 72 episodi, 1/4/1974 - 29/9/1975

Bia, la sfida della magia.

Megu e Non sono due giovani streghe rivali candidate al trono del regno della magia. Solo una delle due potrà regnare e sarà quella più esperta nell'uso delle arti magiche. La sfida tra le due contendenti viene combattuta sulla Terra, dove tutte e due vivono integrate con con gli esseri umani. Arbitro della sfida è Cho-san un investigatore mandato sulla Terra per controllare le due rivali. Un investigatore poco parziale, visto che fa di tutto per ostacolare la giovane Megu. D'altra parte lei non ci tiene affatto a diventare regina, perché al contrario di Non ama troppo il mondo degli umani. La regia è di Isamu Tsuchida, mentre il character design è di Shingo Araki e Bonjin Nagaki.

SARUTOBI ECCHAN

(*La Sarutobi Ecchan*), Toei Doga, umoristico, 26 episodi, 4/10/1971 - 27/3/1972 - ***Hela supergirl.***

Etsuko è una ragzza veramente particolare. Innanzitutto è la trentatreesima discendente di Sasuke Sarutobi, e quindi espertissima di ninjuzu, possiede un'assurdo cane di nome Buk e parla nello sguaiato dialetto di Osaka. Se a questo aggiungiamo che possiede dei superpoteri che spesso utilizza per togliere dai guai i suoi amici, il quadretto è abbastanza completo. Ecchan, così viene chiamata dagli amici, frequenta il sesto anno delle scuole elementari e abita a casa di Miko, sua inseparabile amica nonché compagna di classe. La serie presenta Shotaro Ishinomori ai suoi esordi in veste di soggettista e sceneggiatore; tra i registi compare Yugo Serikawa, mentre la colonna sonora è di Seichiro Uno.

MIRACLE SHOJO LIMIT CHAN

(*Limit, la ragazzina miracolosa*), Toei Doga, fantascienza, 25 episodi, 1/10/1973 - 25/3/1974
Cybernella.
Durante un incidente aereo, rimane ferita Remito Nishiyama, figlia di un noto scienziato. L'uomo, distrutto dal dolore, decide di trasformare la ragazza in un Cyborg. Nasce così Limit, una graziosa ragazza cyborg costretta a nascondere la propria condizione persino ai suoi amici più cari, che spesso aiuterà grazie ai suoi poteri tecnologici. Kazuo Komatsubara realizza il character design, mentre Shunsuke Kikuchi e Tokiko Iwatani ne compongono la colonna sonora.

veramente importanti e significative nel panorama dell'animazione nipponica e che prenderemo in esame nei prossimi mesi.

Il 1988, comunque, segnò nuovamente un timido ritorno televisivo per le maghette della Toei, e cosa meglio di un bel remake poteva celebrare questo evento?! Anzi, i remake furono addirittura due, dedicati alle vere capostipiti di questo prolifico filone narrativo: **Shin Himitsu no Akkochan** e **Shin Mahotsukai Sally**. A vent'anni di distanza dalle opere prime, i due prodotti non si discostavano molto dai predecessori, anzi, per quanto riguardava **Akko** si cercò addirittura di ricalcare il più fedelmente possibile anche lo stile di disegno anni '60 rendendo il prodotto definitivo nulla di eccezionale o di innovativo rispetto al precedente. Il soggetto base di Akatsuka Fujio rimase invariato e la sceneggiatura venne affidata a Hiroyki Hoshiyama, lo stesso autore del pluriosannato film delle **Dirty Pair** uscito nel 1987. Nota curiosa, negli anni Sessanta Yoshiko Oota doppiava il personaggio di Akko, mentre in questa nuova versione la Oota doppia invece il personaggio della mamma di Akko.

Questa fu la prima serie di 'majokko anime' della Toei a cambiare canale televisivo di programmazione. Finora infatti era la Asahi Telebi a coprodurre le serie da programmare nei suoi palinsesti. Con **Shin Himitsu no Akkochan** la Toei dà il via alla collaborazione con la Fuji Telebi, che trasmetterà la serie di domenica sera dalle sei alle sei e mezza. **Shin Mahotsukai Sally**, di nuovo programmata dalla Ashi Telebi, si proponeva già dalle prime battute come un qualcosa di diverso. La storia non era un vero e proprio remake, ma più che altro un seguito delle avventure vissute vent'anni prima dalla piccola protagonista. Le trama venne resa più leggera e meno impegnativa a livello sociale, e forse era proprio a questo fatto che si poteva attribuire il maggior successo di pubblico che ottenne rispetto alla sua versione precedente questa nuova serie. Come era già avvenuto con la nuova **Akko**, il character design rimase anche per **Sally** volutamente invariato rispetto alla vecchia serie, mentre la sceneggiatura fu affidata alle mani di un mostro sacro dell'animazione nipponica: Akiyoshi Sakai, noto per le sue precedenti **Time Bokan Series Yattaman** (La serie delle macchine del tempo: Yattaman) del '77 e **Uchu Senshi Baldios** (Baldios, il guerriero spaziale), realizzato nel 1980. Con queste nuove produzioni le maghette tornarono a occupare il Golden Time televisivo (il giorno feriale dalle sette alle sette e mezza).

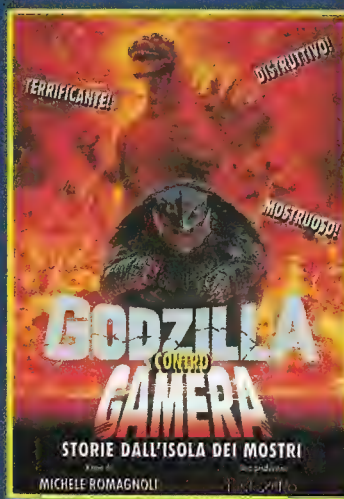
Con il passare degli anni, il 'majokko anime' ha mutato spesso forma per adeguarsi al gusto delle nuove generazioni riuscendo spesso a destreggiarsi nelle situazioni più impensabili; in fondo, anche **Bishojo Senshi Sailor Moon**, uscito in Giappone nel 1992, altro non è che un cartone animato moderno di maghette. Bacchette magiche e trasformazioni non mancano, solo gli obiettivi sono diversi: vanno di 'moda' i gruppi? Ed ecco un gruppo di maghette. Piacciono i combattimenti? Ed ecco che le maghette sono anche combattenti! E' monotono limitarsi a risolvere i guai di quartiere? Ebbene, i guai ora arrivano anche dallo spazio. In fondo cos'è cambiato?!

BISHOJO SENSHI SAILOR MOON (R, S, SS, Stars)

(*Sailor Moon, la bellissima ragazza guerriera*), Toei Animation, soap opera, 200 episodi, 7/3/1992 - 8/2/1997 - ***Sailor Moon***
Usagi Tsukino, una quattordicenne pigra e pasticciona, riceve dalla gatta Luna il potere di trasformarsi nella paladina della giustizia Sailor Moon. Assieme a un gruppo di fedeli alleate, difenderà la Terra dagli attacchi di pericolosi nemici in cinque serie animate cariche di pathos e azione.

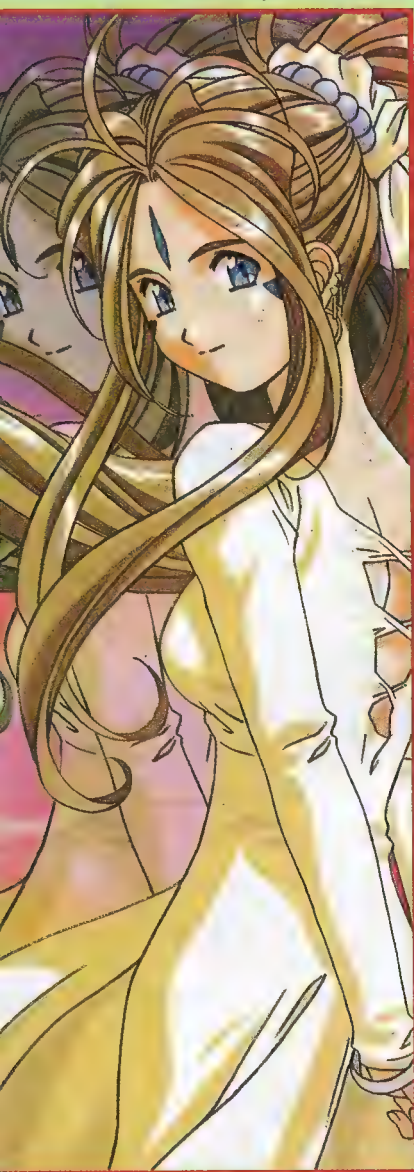
GODZILLA CONTRO GAMERA
Storie dall'isola dei mostri

Saggio, Italia, 1997
© PuntoZero
© Romagnoli/Barbieri
PuntoZero, 112 pgs, lire 28.000

Di Godzilla (o meglio, Gojira), il più famoso lucertolone distruggi-Tokyo del mondo, è stato scritto molto; di Gamera, la tartaruga volante, non moltissimo; di tutti i loro comprimari e nemici, poco o niente. Di sicuro, però, non era stato scritto nulla che riguardasse tutti loro in questo modo: era finalmente ora che qualcuno si decidesse a spiegare tutto ciò che riguarda i *kaiju*, ovvero i mostri giganti dei film fanta-catastrofici di origine nipponica, ed era anche ora che qualcuno lo facesse con coscienza di causa, ripartendo dalla Sacra Origine, e quindi da come nacque il filone, e dalle idee dei maestri Inoshiro Honda e Noriaki Yuasa. Una volta per tutte, finalmente, i veri titoli, i veri nomi dei mostri, le vere trame e la verità sugli opinabilissimi adattamenti occidentali a base di stagliuzzamenti, aggiunte cozzesche, cambiamenti hollywoodiani e leggende urbane. Ma soprattutto, un libro da leggere per piacere personale, oltre che a titolo di documentazione, poiché la narrazione è divertente e ricca di entusiasmo, e l'autore Michele Romagnoli vi ha evidentemente infuso tutta la sua passione per i "film di mostri", creando un vero e proprio trattato di zoologia *kaiju* ricco di schede, abitudini e modus operandi delle creature, dossier sui mezzi impiegati per combatterli e dissertazioni sulla nascita di tali bizzarre mutazioni genetiche, retroscena e così via: un vero e proprio *Quark* speciale, insomma. A completare e arricchire il tutto, le illustrazioni e le tavole a fumetti dell'eclettico Francesco Barbieri, dal segno grottesco e farsesco, capace di infondere a tutti i *kaiju* il loro vero peso e (perché no?) il loro umorismo. **Godzilla contro Gamera** è la definitiva enciclopedia dei *kaiju eiga*, per appassionati o semplici curiosi. **AB**

NEW DOMINION TANK POLICE

Fantascienza, Giappone, 1993
© Shirow/Seishinsha/Plex
Polygram, 58 min, lire 32.000

Chi si è preso la briga di trasformare un fumetto di Masamune Shirow in cartone animato non sempre è riuscito nell'intento. Il *character design* di **Appleseed** non teneva conto del tratto *shirowiano*, e gli sceneggiatori non hanno neppure cercato di focalizzarsi sulle tematiche fanta-sociali care all'autore, optando per una storia a metà fra il telefilm poliziesco americano e il film di spionaggio. **Mario M66** mantiene un occhio di riguardo per le atmosfere tenebrose, ma risente di una sorta di incompletezza, come se gli sceneggiatori fossero indecisi sull'argomento da privilegiare nella narrazione. **Ghost in the Shell** è un vero capolavoro del cinema d'animazione (ma anche solo del cinema) internazionale, ma il disegno, pur estremamente interessante e "scomodo", non ricorda molto quello di Shirow. **Dominion**, invece, conserva sia la tecnologia sia il tipo di racconto, sia l'umorismo del manga originale. Pur essendo una serie di episodi, questa è forse la migliore trasposizione animata di un manga di Shirow, benché i temi risultino meno originali di qualsiasi altra produzione del maestro del cyberpunk a fumetti. **AB**

VIENI A CONOSCERE I KAPPA BOYS!
In anteprima tutte le novità Star Comics e Kappa Edizioni, in compagnia dei Kappa boys, Giovanni Mattioli e Vanna Vinci!
SABATO 29 NOVEMBRE 1997
dalle ore 16:00 a BOLOGNA
libreria FAT'S DREAM, via Ercolani 3
Per informazioni, tel. 051/550488
SABATO 6 DICEMBRE 1997
dalle ore 16:00 a NAPOLI
libreria [illegible], vico Campane Donnalbina 7, tel. 081/5518221

Oh, mia Dea! © Fujishima/Kodansha

RUBRIKAPPA

Mothra © Toho

Yawn... che sonno... Ma dico io: come si fa ad alzarsi ogni santo giorno all'alba per vedere **Tekkaman Blade**? Se poi ci aggiungiamo che è stato pistolato dalla Saban (che l'ha trasformato in **Teknoman**), mi scende pure il latte alle ginocchia, ai piedi, alle suole... Qualcuno venga a pulire, qui! Cos'è tutto questo latte per terra?! Partiamo con una notizia sukkulenta per tutti i kappa-fanatici: è in fase di lavorazione il film d'animazione per il grande schermo di **Oh, mia Dea!**, che uscirà nelle sale giapponesi l'anno prossimo! Il buon Kosuke Fujishima ha dichiarato alla stampa locale di essere più che felice di vedere i protagonisti della sua serie principale su grande schermo, poiché quand'era bambino (oh, che tenero!) nel suo paese non c'era nessun cinema. Ora è doppiamente contento perché i film saranno ben due, diretti da Hiroaki Aida su soggetto di Fujishima stesso, per l'animazione di Hidenori Matsubara.

Kasei Ryodan Danasight 999.9 © Toho Media Prod./Kobunsha

E passiamo ai graditi ritorni: come ripeto da ormai tre anni, i produttori d'animazione nipponica scarseggiano di idee, e così si aggrappano alla ciambella di salvataggio per non annegare in un mare di caffélatte. La suddetta ciambella è costituita o dai grandi autori 'del passato' che continuano a sfornare ottimi lavori, o da successi animati di un decennio fa che possono essere depredati per realizzare dozzine di sequel e remake. E questo mese, cari i miei anime-dipendenti, abbiamo entrambe gli esempi.

Nel primo caso si tratta di un uomo, un mito, una generazione fatta persona, che risponde al nome di Leiji Matsumoto... Come? Non risponde? Si vede che è occupato. Riproviamo più tardi. Ahr ahr! Vabbe', gaùrrate a parte, il papi di **Capitan Harlock**, **Galaxy Express 999**, **La regina dei mille anni** e **Yamato** torna alla carica con rinnovata energia in **Kasei Ryodan Danasight 999.9** (Gruppo di viaggio Danasight 999.9), tratto dall'omonimo manga, in cui ritroviamo assemblate tematiche e caratteristiche delle sue serie più celebri. Ve le elenco? Ma sì, dai! Un nemico misterioso giunto dallo spazio minaccia di distruggere la Terra (e già da qui, la maggior parte delle serie matsumotiane c'è); una giovane donna, Melo del pianeta Suban, si incarica di aiutare i terrestri (vedi **Yamato**) dando loro il Danasight, una potente fonte d'energia che può fornire mirabolanti capacità agli esseri viventi. E' un ragazzo umano il primo a ricevere il Danasight, tale Tetsuro Daiba (non vi ricorda un certo Tetsuro Hoshino di **Galaxy Express 999**?), che assieme a Melo organizza un gruppo di resistenza (vedi **La regina dei mille anni**). Il tutto sarà raccolto in una bella serie di OAV da 45 minuti l'uno, la cui prima uscita è prevista per il marzo del 1998. Produce la godzilliana Toho dietro permesso della Kobunsha, e sotto la supervisione di Matsumoto stesso (che si occupa naturalmente anche del soggetto) e la direzione artistica di Tadazumi Matsumiya, lavorano Hisayuki Sone alla sceneggiatura, Akinobu Takahashi alla caratterizzazione dei personaggi, Katsumi Itabashi al disegno delle tecnologie. La serie videokassettosa sarà interamente diretta da Aki Tsunaki. Sempre Leiji Matsumoto ha annunciato un seguito di **Capitan Harlock**, e molto probabilmente sarà tratto un colossal animato dal suo manga **Das Rheingold**, ovvero una saga fantascientifica ispirata (molto liberamente, se mi è lecito) a *L'anello dei Nibelunghi*, la più celebre opera teatrale di Richard Wagner. Il secondo esempio di cui vi parlavo è **Chomajin Eiyuden Wataru** (Storia eroica del superdemone Wataru), che ripropone un kast di personaggi dopo ben sette anni dalla loro ultima apparizione televisiva. Questo cartone, che sul finire degli anni Ottanta conquistò senza troppa fatica il pubblico che già seguiva la serie animata di **Dragon Ball**, contiene avventura, umorismo e combattimenti dosati da bravi cuochi. La traccia base, come da copione, è semplicissima, ma così diventano protagoniste le singole situazioni. Il coraggioso Wataru Ikusabe (Wataru combatti), la piccola Himiko e il forte Shibaraku (in grado di richiamare i loro robot superdeformati Ryujinmaru e Senjinmaru) se ne vanno a spasso per il mondo fantastico di Sokaizam, un monte-ziggurat a sette piani costellato di personaggi che vanno dall'assurdo all'inverosimile. Il problema di questo mondo è fornito dalla famiglia reale Donarukami (gli dei urlanti, in

Wataru © Sunrise/R/TV Tokyo/Asatsu

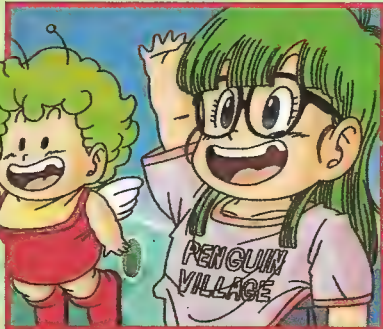
SENZA SPERANZA

Lo sapevo! L'avevo detto, io! Hanno ufficialmente preso il via i fumetti e il film animato del **Tamagotchi**, e con essi una serie di gadget, pupazzetti, materiale da cancelleria da far paura. Vi prego... lasciate morire i vostri 'pulcini' elettronici, o presto conquisteranno il mondo! Sono come i baccelloni de *L'invasione degli ultracorpi*! **K**

pratica), composta dal rude papà Donarukami, dalla monolitica mamma Donarukami e dal figlio teppista Dodo, da quello guerrafondaio Dogaro e da quello ambiguo Doran; esiste poi un quarto figlio misterioso di cui non si sa nulla, anche se io ho già qualche ideuzza in merito... Volete sapere chi l'ha fatto? Mi sembra giusto, dato che pagate, e il cliente ha sempre ragione. L'idea originale appartiene al solito trio, Hajime Yadachi, Oji Hiroi e Shuji Iuchi, ma solo quest'ultimo si occupa anche della regia. Al character design vediamo (be', bisogna avere la vista un po' acuta per mettere a fuoco il Giappone da qui!) Toyo Ashida, mentre dei meccanismi si è occupato Kazunobu Nakazawa. Manco a dirlo, Wataru è ancora prodotto dalla Sunrise. Che dire? Nonostante gli acciacchi della vecchiaia, questi personaggi riescono a risplendere ancora nel panorama animato nipponzolo, e fanno sparire nel nulla cose più nuove (ma solo perché realizzate da poko!), come per esempio **Virus**, una serie creata da gente che privilegia unicamente il lato estetico di un cartone animato, senza pensare che se manca la storia, a noi che lo guardiamo ci si gonfiano oltremodo le dragonball. La cosa buffa è che gli stessi creatori dichiarano i loro intenti tramite il protagonista, tale Raven, capo di un gruppo di resistenza (contro un virus informatico che infetta pure la gente) chiamato Stand che si situa a Neo Hong Kong: il tenebroso signorino in questione è un amante della bellezza in tutte le sue espressioni, e i combattenti che sottostanno ai suoi ordini sono stati scelti in base alla loro bellezza! Ma si può essere più trilobitici di così? E' come se a combattere un'invasione aliena ci mandassero Raul Bova ed Helena Christensen! Ma va là, va là! I damerini che formano Stand: sono Serge, che se ne va in giro con l'ombelico al vento e che inizialmente era nemico di Raven (unico suo barlume di intelligenza); Joichiro, il fighetto dalla chioma-vip, che essendo troppo simile per carattere a Serge lo odia (intelligenza o tripla demenza?); Mirei, canadese, programmatrice informatica, amica di tutti (poveretta); Erika, ex poliziotta, strafiga, sogna l'uomo ideale ma nel frattempo se li ripassa tutti per benino (si sa, la ricerca è difficoltosa); Marcus, che secondo i suoi creatori dovrebbe essere il più intelligente di tutti, è un esperto di tiro al bersaglio, pratica l'hybrid wrestling ed è un provetto combattente, ma preferisce occuparsi di danza e non si toglie mai il berretto, nemmeno sotto la doccia (devo commentare?). Regia, disegno dei personaggi e arte grafica computerizzata sono di Masami Obari (il gabillo di **Fatal Fury 2**, per farvi capire l'andazzo di zigomi appuntiti come lame di rasoio e tette a palloncino), mentre il resto dei collaboratori è celato da altisonanti studio qui e studio là, che nascondono probabilmente immigrati clandestini dalle Filippine, dalla Corea e dalla Cina, e pertanto schiavizzati e sottopagati. Dimentichiamoci di questo orrore, grazie. Occupiamoci piuttosto di cose serie: sempre in tema di ritorni, ecco che ci annunciano il ritorno di **Dottor Slump & Arale**, ma non quello che avete già visto, bensì il sequake, che è un misto fra un sequel e un remake, nel senso che sarà completamente rifatto (come la cantante Cher, in pratica), utilizzerà parte delle idee della vecchia serie, ma si occuperà anche del post-matrimonio di Senbee e Midori, con relativi figli. Nuove indiscrezioni sul secondo film di **Mothra**: la nostra farfallona, in questo nuovo capitolo, sarà in grado di trasformarsi come **Polimar** per tuffarsi nell'oceano a caccia del povero Dagara, diventando una specie di pesce volante con la faccia di **Guyver**. Non male, la vecchia falena... Ho quasi finito. Vi dico solo che, mentre aspettate di leggervi **Office Rei** che inizia sul prossimo numero di **Kappa Magazine**, fra tette, culi e indagini paranormali, il fenomeno è già esploso da tempo in Giappone, e sta generando tutto ciò che di solito è il preludio alla serie animata. Sto parlando - gadget a parte - del CD musicale contenente la colonna sonora da ascoltare mentre si legge il fumetto, nonché il drama, ovvero la versione audio del manga stesso.

Se tanto mi dà tanto, fra qualche *Rubrikappa* vi parlerò del relativo anime. Nel frattempo, statemi bene e non eccedete con i panettoni, che Natale è vicino ma lontano.

Il vostro pre-festivo **Kappa**

GAURRO

Dopo aver abbandonato il catch (ricordate gli incontri commentati dal mitiko Tony Fusaro?), dopo essersi buttato in politica, dopo aver discusso di chissà cosa con Saddam Hussein durante la Guerra del Golfo, il grande pro-wrestler **Antonio Inoki** torna alla ribalta per un incontro-scontro pubblicitario con **Sanshiro**, protagonista dell'omonimo manga ambientato nel mondo della lotta ideato da Makoto Kobayashi, creatore del buffissimo gatto Michael. **K**

OTAKU 100%

SPECIALE MATSUMOTO

In queste due pagine si parla talmente tanto di Leiji Matsumoto che mi sembra giusto condire il piatto con ben due contorni: vi presento **Marco Lupani** di Grugliasco (TO) e una nostra vecchia conoscenza, **Roberto Corsaro** di Rodano (MI), l'uno con gli occhiali scuri, l'altro con il casco. Come va là sulla **Yamato**? Ce la fate in soli 365 giorni a portarci il dispositivo che ci salverà dalla distruzione del mondo? Speriamo! Per le vostre otakuate più pese, mandate foto & quant'altro a **La Rubrikappa c/o Edizioni Star Comics, Strada Selvette 1 bis/1, 06080 Bosco (PG)**!

KAPPA
- MAGAZINE -
NUMERO SESSANTACINQUE

ANIME
rivista di cinema, fumetto e animazione giapponese (ma non solo)
NUMERO SESSANTACINQUE

Il ritorno di Compiler - "Kaettekita Compiler"
da "Afternoon" nr. 12 - 1995, e nr. 1 - 1996
Un vero appuntamento romantico - "Korega Shinjitsu no Date da"
da Aa! Megamisama vol. 12 - 1995
Calm Blazers - "Kamata Sentan Yamaton Hasshin!!"
da Calm Breaker vol. 3 - 1997

COMPAGNI DI VIAGGIO

A volte i sogni diventano realtà. A volte c'è posto per gli ideali, anche se le battaglie contro la censura sono per troppi inutili e insensate. C'è chi dice addirittura che il nostro porci come paladini degli oppressi sia semplicemente una sorta di autocelebrazione, un approfittarsi del disagio comune. E' così triste dover polemizzare su una questione per noi inaccettabile come la censura, sia essa ai danni di un cartone animato o di un film dal vero, e per questo non lo faremo, preferendo i fatti alle parole. Chiedendo il sostegno di altri fan, anche stranieri, che come noi hanno condotto piccole e grandi battaglie in nome di una passione comune. **Sailor Moon** è un vero e proprio fenomeno di costume, in patria così come all'estero, e può rappresentare meglio di altri personaggi il simbolo dietro il quale muovere una sana proposta di regolamentazione televisiva. C'è chi l'ha già fatto, chi lo sta facendo. In America, per esempio, la serie animata di Naoko Takeuchi è stata vittima non solo di pesanti censure, ma addirittura di una speculazione economica senza precedenti. E' stata interrotta improvvisamente perché la ditta produttrice di giocattoli voleva lanciare il nuovo merchandising a Natale, senza rischiare che i mesi estivi affievolissero l'interesse degli spettatori nei confronti del cartoon. Visto l'enorme successo della serie, poi, l'emittente via cavo che trasmetteva **Sailor Moon** voleva far pagare un extra a tutti i telespettatori, pena il criptaggio! In Australia, inoltre, la stampa ha demonizzato le combattenti perché troppo sexy, invitando i lettori a tornare alle intramontabili e più rassicuranti *Barbie*. I fan americani sono insorti, hanno raccolto firme attraverso gli ormai classici moduli e Internet, hanno coinvolto aziende come la Kellog's (portando la lotta addirittura sulle scatole dei cereali) e la NATPE (associazione di sindacation). Se nel settembre del 1996 **Sailor Moon** è stato sospeso dai circuiti americani, il 9 giugno di quest'anno il cartone animato è tornato in onda senza censura e senza alcun canone aggiuntivo per i telespettatori. Una vittoria su tutti i fronti, in poche parole. Fabrizio Bellocchio, motore straordinario della nostra petizione, ha contattato i responsabili di questa battaglia a stelle e strisce, e loro si sono dimostrati più che solidali nei nostri confronti, offrendosi di contribuire con ogni mezzo possibile alla causa. Su Internet sono oggi migliaia le persone che da tutto il mondo hanno firmato per dire basta alle censure, la nostra petizione è partita nel migliore dei modi, e in Italia esiste già un'associazione chiamata MASSM (Mega Adunanza Sostenitori **Sailor Moon**) che lotterà con noi. E con voi, se sarete ancora dei nostri. In attesa di un dettagliato articolo di Fabrizio Bellocchio che ci informerà meglio di quanto anticipato in questo editoriale, già dal prossimo numero di **Kappa** troverete i primi aggiornamenti sulle firme, nonché nuovamente il modulo per la raccolta (per chi si fosse perso lo scorso numero della nostra rivista ammiraglia). Come potete verificare voi stessi, tutto il mondo è paese, ma a tutto c'è sempre rimedio...

Kappa boys

«Quando nasciamo il nostro primo vagito è di tristezza, anche se poi ci sforziamo in tutti i modi di occultarla nei recessi più remoti dell'animo.»
Hisao Hiruma

MI SPAVENTA L'IDEA DI DISEGNARE UN CORPO UMANO SENZA AVERE UN RIFERIMENTO VISIVO, UGO...

COME POSSO FARE A SUPERARE QUESTA PAURA?!!

LA PRIMA COSA DA FARE E' LEGGERE D'UN FIATO...

LEZIONE N°3
ELEMENTI DI ANATOMIA

ATTENZIONE, SI COMINCIA!

E C'È SICURAMENTE QUALCOSA CHE NON FUNZIONA NEL SISTEMA EDUCATIVO OCCIDENTALE.

IL BAMBINO HA UNA CRESCITA INTELLETTUALE INCREDIBILE, MENTRE LA SUA CAPACITÀ DI DISEGNARE RIMANE SPESSO "CONGELATA".

INOLTRE, MOLTI PENSANO CHE IL DISEGNATORE SIA UNA SPECIE DI MIRACOLATO CAPACE DI TRASCRIVERE, SULLA CARTA, LE PROIEZIONI DELLA SUA MENTE...

LO CHIAMANO DONO DI NATURA...

MA LA NATURA VA AIUTATA

SIGH

È IMPORTANTE CHE IL DISEGNO SIA UN GIOCO, PER CHI LO ESEGUE. SOLO IN QUESTO MODO L'INVESTIMENTO PIÙ ONEROSO RICHIESTO AL FUTURO DISEGNATORE, IL TEMPO, POTRÀ ESSERE MESSO IN CAMPO CON GENEROSITÀ.

VIENI A DORMIRE CRI, SONO LE DUE DI NOTTE... TI ROVINI GLI OCCHI...

ARRIVO...

IL DISEGNATORE DI FUMETTI DISEGNA TANTISSIMO. DEVE ESSERE CAPACE DI "INQUADRARE", DI "CARATTERIZZARE" I PERSONAGGI, E DI MOLTO ALTRO. PER QUESTO MOTIVO DEVE SCOMPORRE L'ANATOMIA IN FORME SEMPLICI.

CREDO DI AVER TROVATO IL MIO SEGNO.

SEI SICURA DI TROVARTI BENE CON LA MATITA COSÌ "GRASSA"?!

GUARDA UN PO' COME SONO FATTO IO...

LA MIA STRUTTURA È SEMPLICE!

HEI, UGO, DISEGNARE STANCA!

TOH, UN PELUCHE SCUOIATO!

MA A ME PIACE DISEGNARE COSE COMPLICATE E PIENE DI PARTICOLARI, UGO, CHE ME NE FACCIO DI UN MANICHINO?

SE TI TIRI SU, TI FACCIO VEDERE.

QUANTO SEI PIGRA, CRISTINA!

di **Davide Toffolo**

NON CREDEVO DI ESSERE COSÌ MUSCOLATA, UGO.

IMPARA I NOMI DEI MUSCOLI CHE TI MOSTRO...

PETTORALE
DELTOIDE
BICIPITE
INTERCOSTALE
ADDOMINALI
FLESSORE DELLA MANO
RETTO FEMORALE
SARTORIO
VASTO
TIBIALE

1
2
3
4
5
6
7
8

IMPARARE I NOMI DEI MUSCOLI PUÒ AIUTARTI AD ASSOCIARLI ALLA LORO FORMA...

IO DIETRO NON MI VEDO.

TRAPEZIO
DORSALE
DELTOIDE
TRICIPITE
ERETTORI SPINALI
PICCOLO GLUTEO
GRANDE GLUTEO
BICIPITE FEMORALE
GEMELLI

HO FREDDO UGO.

PER QUANTO RIGUARDA POI IL RAPPORTO FRA LE PARTI DEL CORPO, LE HO INDICATE ALL'INIZIO DELLA TABELLA.

MA I RAPPORTI VARIANO AL VARIARE DELLO STILE E DELLE INTENZIONI DEL DISEGNATORE.

PER ESEMPIO, NEI DISEGNI COMICI LA TESTA È PIÙ GROSSA E GLI ARTI PIÙ CORTI. PER SUGGERIRE IL SENSO DI DINAMISMO, BASTA RIDURRE IL VOLUME DELLA TESTA, E COSÌ VIA.

E PER CHI NON AVESSE ANCORA CAPITO CHE COSA IO SONO, LO SPIEGO, SONO UN ROSPO DI PELUCHE.

UN PUPAZZO REGALATO A CRISTINA QUANDO ERA BAMBINA.

Davide Toffolo è anche uno straordinario autore di fumetti. I suoi ultimi lavori, gli ormai celebri **Piera degli spiriti** e **Animali**, vi aspettano in tutte le fumetterie d'Italia sotto il marchio della **Kappa Edizioni**.

IL MIO MANICHINO IDEALE E' COSÌ STRUTTURATO...

UNA PALLINA DI CARTA PER LA TESTA ...

?

UN TAPPO DI SUGHERO PER IL TORACE ...

UN CUNEO DI LEGNO PER IL BACINO.

FILO DI FERRO PER GLI ARTI ...

E PICCOLI CUNEI DI LEGNO PER MANI E PIEDI...

E QUESTE LINEE PIÙ SCURE CHE COSA SONO?!

IL BORDO SUPERIORE DEL TAPPO CORRISPONDE ALLE CLAVICOLE ...

QUESTO E' L'ARCO DIAFRAMMATICO ...

LO SPIGOLO DEL CUNEO CORRISPONDE ALLA CRESTA ILIACA.

CI SERVIRANNO PER LE INSERZIONI DEI MUSCOLI.

VEDI COM'È PIÙ FACILE MUOVERSI COSÌ STILIZZATA ?

È DIVERTENTE, UGO!

PRENDERE CONFIDENZA CON IL MANICHINO TI SARÀ MOLTO UTILE QUANDO DOVRAI REALIZZARE GLI STORY BOARD DELLE TUE TAVOLE ...

TUTTO QUI, ROSPO?

EH NO PICCOLA, SULLE INDICAZIONI SUGGERITE DAL MANICHINO DEVI IMPARARE A SISTEMARE I MUSCOLI.

di **Davide Toffolo**

VUOI LASCIARMI COSÌ ANCORA PER MOLTO, ROSPO?

ANCORA UN ATTIMO, PUZZOLA. HAI MAI SENTITO PARLARE DEL L'ESERCIZIO DEL FAGIOLO ?

DISEGNA SUL FOGLIO ALCUNE FORME COSTITUITE DA DUE LOBI, IN POCHE PAROLE FAGIOLI.

ALL'INTERNO DEL FAGIOLO IMMAGINA E DISEGNA I POSSIBILI RAPPORTI FRA TAPPO (TORACE) E CUNEO. (BACINO).

VEDRAI COME QUESTA FORMA CASUALE PUÒ SUGGERIRE UN GRAN NUMERO DI MOVIMENTI ...

ORA AGGIUNGI I MUSCOLI CHE HAI STUDIATO ... IL PETTORALE ... SULL'ARCO DIAFRAMMATICO GLI ADDOMINALI DIVISI IN TRE E L'OMBELICO ...

?

ALCUNI GRUPPI DI MUSCOLI SONO FACILI DA RICORDARE I GLUTEI, PER ESEMPIO, RICORDANO LE ALI DI UNA FARFALLA.

HO FREDDO, UGO!

?

CHE STRAZIO!

DICO CHE CI VUOLE PAZIENZA PER FARE BENE L'ANATOMIA.

SONO NUDA!

RIDISEGNAMI I VESTITI, BRUTTO ROSPO, SEI DIVENTATO MATTO?!?

DISEGNARE I VESTITI LO IMPAREREMO IN UN'ALTRA LEZIONE EH, EH!

ARRIVEDERCI AL MESE PROSSIMO! eltofo © ets.it

FLASH

SAIPAN
IL RITORNO DI COMPILER
di Kia Asamiya
VEDI LE NUBI IL CIELO SOLCAR / MENTRE SI SPECCHIANO PLACIDE IN MAR! OH, CHE BEL POSTO CHE E` SAIPAN / VORREI ANDARCI UNA VOLTA ALL'AN!
PH, GRAZIE AL CIELO... FINALMENTE SIAMO ARRIVATI A SAIPAN!

PH, GRAZIE AL CIELO... FINALMENTE SIAMO ARRIVATI A SAIPAN!

SAIPAN
IL RITORNO DI COMPILER
di Kia Asamiya
VEDI LE NUBI IL CIELO SOLCAR / MENTRE SI SPECCHIANO PLACIDE IN MAR! OH, CHE BEL POSTO CHE E` SAIPAN / VORREI ANDARCI UNA VOLTA ALL'AN!

IL FATTO È CHE NON SIAMO MAI STATI A SAIPAN...
GIÀ!
PER FAVORE, COMPILER... FACCI DA GUIDA! PORTACI DA QUALCHE PARTE!
A-HA
SÌ, RESTIAMO TUTTI INSIEME!
HRMPH...
HO PAURA, A RESTARE DA SOLO...
OH, TI PREGO, COMPILER... DAI, DAI, DAI, DAI...

SPERO ALMENO CHE SIATE CONTEN-TI!
E VA BENE! MI PRENDERÒ CURA DI TUTTI!

OH... ECCO...
A PROPOSITO, DOVE STA MEGUMI?! TUTTO SOM-MATO...

SÌ, SIGNORA MAESTRA!

A QUANTO PARE, LEI HA... EHM... UN'ISOLA TUTTA SUA...
AH AH... EHM... HA DETTO CHE NON LE IMPORTAVA MOLTO DI VENIRE CON NOI...

...VORREI SAPERE UNA COSA...
LO SUP-PONEVO... MA TRALA-SCIANDO MEGUMI...

CHE CI FAI TU QUI, NERIMA QUEEN?

WHIP

UH?

EHI, CALMA! ASSEMBLER MI HA DETTO CHE SI ERA LIBERATO UN POSTO!

QUALCOSA DA RIDIRE? PROBLEMI?

NO, PERCHE'?

AH...

SUGAR KING
PARK
砂糖王公園

MIO
DIO...
AH AH!
CHE BELLO!
CIUF CIUF!

CASPITA!

DONG

CHE BEL FRESCO...

SSSSSHH

CHE PAURA!
OH, ACCIDENTI... GUARDA QUANT'È ALTO...

METTI L'AUTO-SCATTO E VIENI CON NOI!
VA BENE, VA BENE...

BIP
ECCO QUI!

VOLETE STARE FERMI, PER FAVORE?!

SU, FACCIAMO UNA FOTO!

CLICK

FIIUU

A FORZA DI CAMMINARE ABBIAMO FATTO UN BEL GIRO DELL'ISOLA... E IL SOLE E' GIÀ TRAMONTATO!
NON SONO ANCORA RIUSCITO A FARE IL BAGNO IN MARE!
MUNCH MUNCH

HAI RAGIONE!
NON C'ERA AFFATTO BISOGNO DI VISITARLA TUTTA IN UN GIORNO SOLO!

IO NON CAPISCO COME FA CERTA GENTE A ORGANIZZARE GENIALATE DEL GENERE...
...

FORSE FRA NOI C'E' QUALCUNO CHE SI SOPRAVVALUTA UN PO'...
RATTLE
RATTLE
NNGH...

CLACK

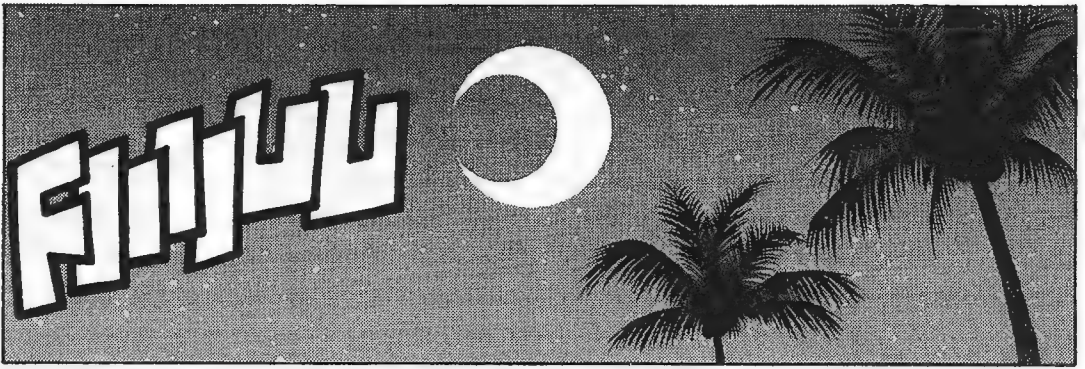
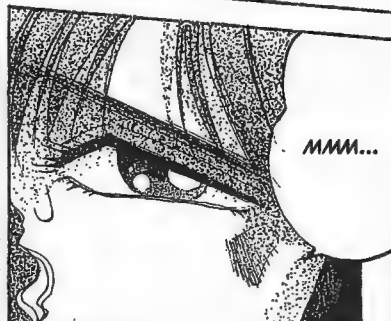
ADESSO MI AVETE PROPRIO ROTTO!

SE NON VI VANNO BENE I MIEI PROGRAMMI, LA PROSSIMA VOLTA ARRANGIATEVI DA SOLI...

FIIIJULL

FLAP
SE CI FOSSIMO GIOCATI DEL DENARO, ORA SAREI MILIARDARIA!
DERNIER! HO FINITO!

GRR...

SONO TRE ORE CHE GIOCHIAMO, E IO SONO L'UNICA CHE HA VINTO SEMPRE!
SIETE VERAMENTE SPROVVEDUTI! IL VOSTRO CERVELLO NON E' PER NIENTE SCIENTIFICO!

LO SAPPIAMO BENE, COMPILER... QUANDO SI TRATTA DI TIRARE FUORI LA FURBIZIA, SEI SEMPRE LA PIU' FORTE!
NEL GIOCO DELLE CARTE NON C'È BISOGNO DI NESSUN CERVELLO SCIENTIFICO!
GIUSTO! DIGLIELO!
MMM...
ALLORA POTREMMO RENDERE IL GIOCO PIU' INTERESSANTE!
IN CHE MODO?
SENTIAMO...
INSERIAMO UNA NUOVA REGOLA... DA ADESSO IN POI, I DUE GIOCATORI A CUI RESTANO PIU' CARTE IN MANO ALLA FINE DI OGNI PARTITA DOVRANNO TOGLIERSI UN INDUMENTO!
SPERO CHE QUESTO VI CONVINCERÀ A INIZIARE A GIOCARE CON UN PO' PIU' DI SERIETÀ, NO?

C-CO-SA?

OH, SÌ! CHE BELLO!

S-SENTI, COMPILER... T-TEMO CHE TU TI STIA LASCIANDO PRENDERE UN PO' TROPPO LA MANO... LASCIAMO PERDERE, VUOI?

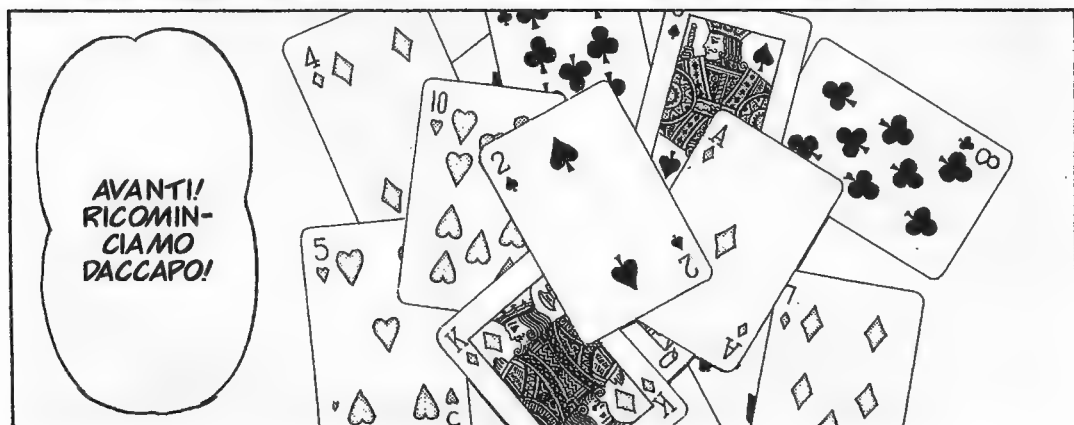
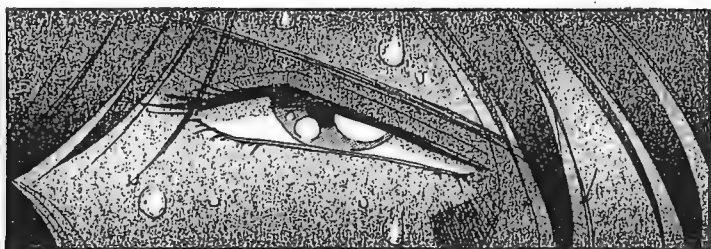
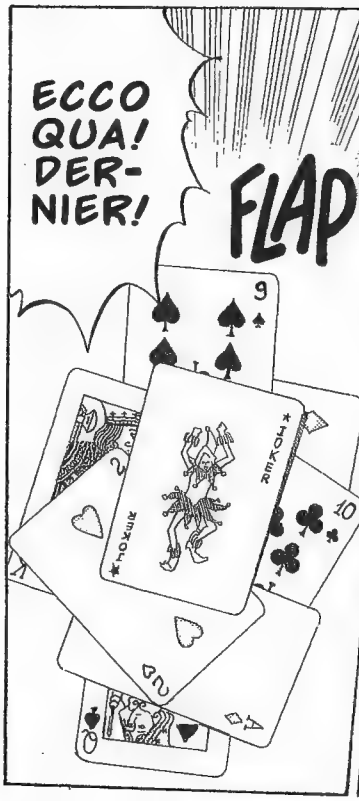
GIÀ... EH EH... SCUSA PER QUEL CHE HO DETTO, COMPILER...

NON ACCETTO SCUSE!

FLAP

SSSSH

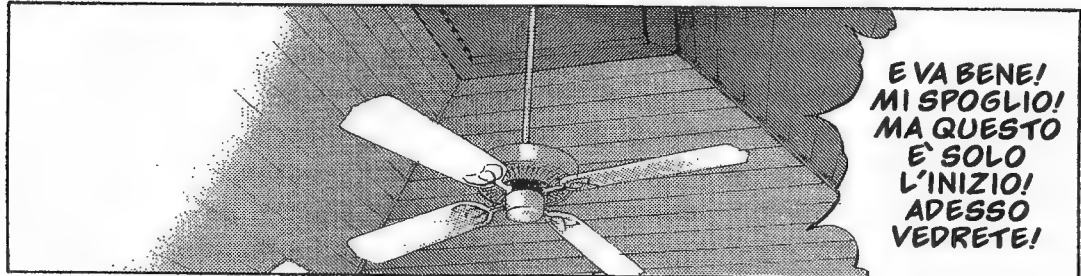
PLUOSH

AH
AH AH
AH...
SSSHH

ECCO QUA! DERNIER!

FLAP

AH AH AH! HO VINTO, E ASSEMBLER È LA SECONDA!

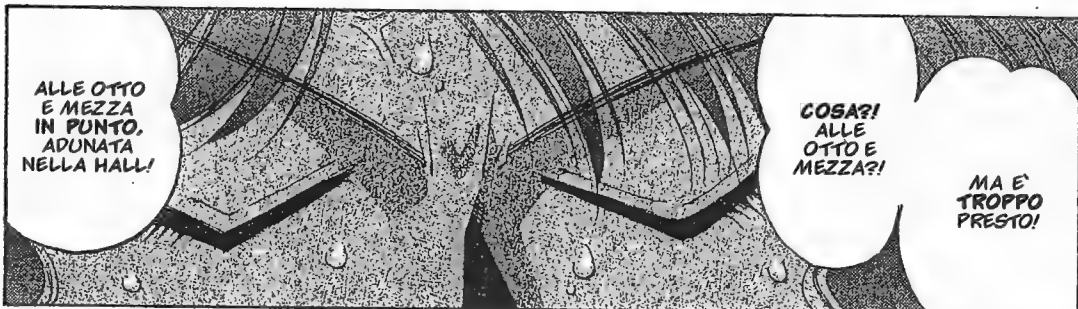
BOING

BOING

MALEDETTA ASSEMBLER! HA IMPARATO A GIOCARE ALL'IMPROVVISO!

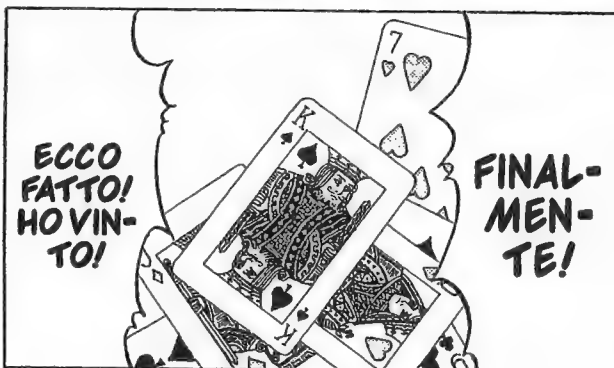
LASCIAMO PERDERE, PER FAVORE?

CORAGGIO! LA PROSSIMA SARÀ L'ULTIMA!

EH, NO, CARA!

ACCIDENTI, RAGAZZE! SONO GIÀ LE TRE DEL MATTINO!
AVEVAMO DECISO CHE DOMANI SAREMMO ANDATI TUTTI IN GITA ALL'ISOLA DISABITATA DI MANYAGAHA...
E A CHE ORA SAREBBE, L'ADUNATA?

ALLE OTTO E MEZZA IN PUNTO, ADUNATA NELLA HALL!
COSA?! ALLE OTTO E MEZZA?!
MA È TROPPO PRESTO!

NON ME NE IMPORTA NULLA!
SU! MESCOLATE LE CARTE!

SSSSSHH

ECCO FATTO! HO VINTO!
FINALMENTE!

DANNAZIONE! ORA BASTA!

KAGASHAAAH

GRUMBLE...

FAP
FAP

SIGH...

COMPI-LER!

OH... SEI SOLO TU, NERIMA QUEEN...
COME SAREBBE A DIRE SOLO?

OCCHEI, OCCHEI...
E POI TI RICORDO CHE HO ANCHE UN NOME VERO! MI CHIAMO KEIKO!

POSSO CHIEDERTI UNA COSA, COMPILER?

COSA CI SEI VENUTA A FARE, IN QUESTO MONDO?

MAH... MI SEMBRAVA DIVERTENTE, E COSÌ...

TUTTORA LA PENSI NELLO STESSO MODO?
SSSH
DIREI DI SÌ... PROBABILMENTE È PER QUESTO CHE MI TROVO ANCORA QUI!

AH AH... DI' LA VERITÀ, COMPILER...
HOP
...A TE QUESTO MONDO PIACE...

DO QUEST'IDEA...?
BE', ANCHE SE NON È FACILE AMMETTERLO...

...SÌ, DEVO DIRE CHE MI PIACE...

CAPI-
SCO...

MA ALLORA, SE LA PENSI VERAMENTE COSÌ, PERCHÈ NON PROVI A COMPORTARTI UN PO' MEGLIO NEI SUOI CONFRONTI?!

IN OGNI POSTO CHE FREQUENTI SUCCEDONO SEMPRE DEI DISASTRI!

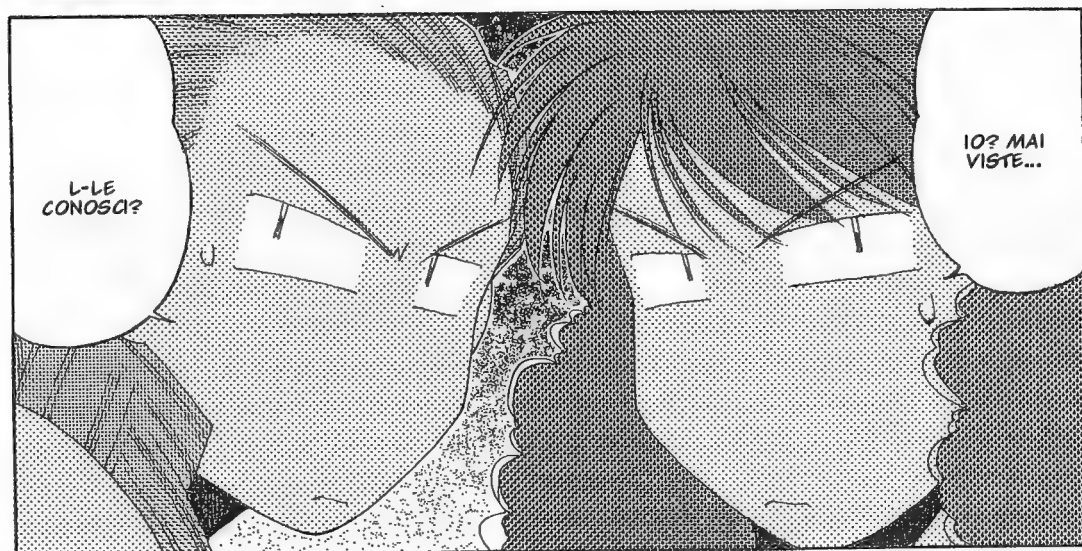
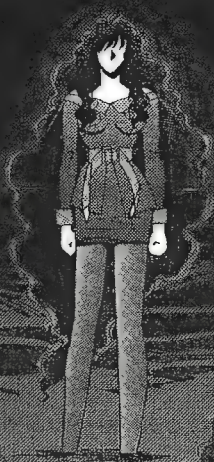
EHI! MA CHI TI HA CHIESTO NIENTE?!

L-LE CONOSCI?
IO? MAI VISTE...

SSSSHH

AH AH AH AH...

AH AH AH AH AH!

SSSSH

HAI ABITATO A LUNGO IN GIAPPONE, COMPILER. QUINDI DOVRESTI AVERE IMPARATO CHE IL NUMERO **QUATTRO** SI PRONUNCIA **SHI**, TERMINE CHE SIGNIFICA ANCHE **MORTE**...

IL RITORNO DI COMPILER

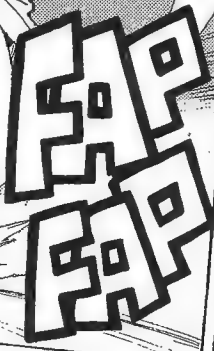
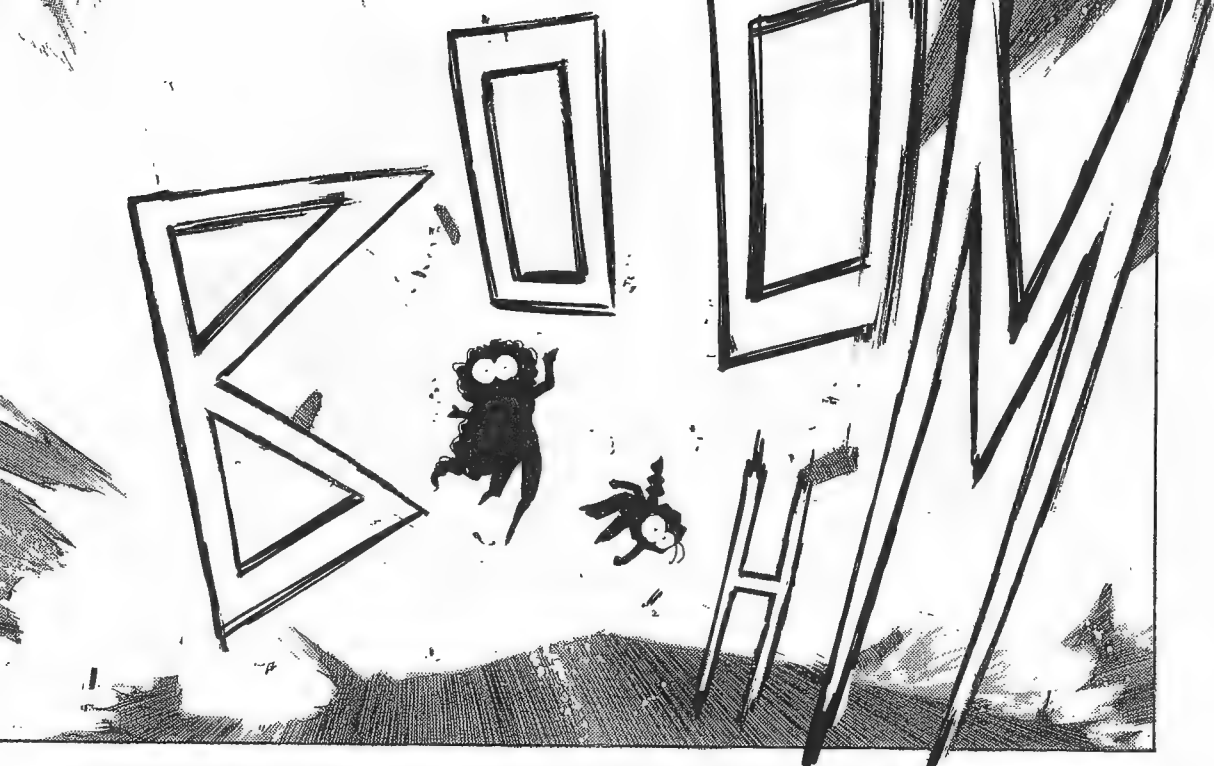
...E DATO CHE QUI CI SONO **QUATTRO COMPILER**, EVIDENTEMENTE QUESTO NUMERO SIMBOLEGGIA IL TUO **DESTINO!**

SSSSH

- PARTE SECONDA -

LE QUATTRO COMPILER

PLUF
PLASH
LA DISCUSSIONE SI STA FACENDO ARIDA! L'UNICA COSA CHE IMPORTA VERAMENTE, COMPILER, È LA NOSTRA MISSIONE... SCONFIGGERTI!
MUORI, MALEDETTA TRADITRICE!
PLASH
PLUFF
PLASH
PLASH
...
NERMA QUEEN...
C-CHE VUOI DA ME...?
CORRI.

ARGH
STA CERCANDO DI FUGGIRE!
NON SA PROPRIO RASSEGNARSI!
FAP
PERCHE' SCAPPI, COMPILER?!
FAP
COMBATTI CONTRO QUELLE QUATTRO! TU PUOI SCONFIGGERLE!
FAP FAP
POVERA CARA, QUANTO SEI ALTRUISTA! TU, PIUTTOSTO... NON ERI LA PALADINA DELLA GIUSTIZIA?
POTRESTI TRASFORMARTI E DARMI UNA MANO!
FAP FAP
IL FATTO E' CHE IO FACCIO PARTE DELLE COMBATTENTI DEI VENTITRE DISTRETTI DI TOKYO, E AL DI FUORI DEL MIO TERRITORIO NON POSSO TRASFORMARMI!
COSA?! CHE DONNA PRIVA DI FLESSIBILITÀ, CHE SEI!
FAP FAP FAP FAP FAP FAP

EHI, UN MOMENTO! PERCHE` DEVO FUGGIRE ANCH'IO?!
DOPO-TUTTO, E` TE CHE VOGLIONO! IO CHE C'ENTRO?!
OHI OHI OHI...
MALEDIZIO-NE! STANNO FACENDO SUL SERIO!

COS'E', IL FESTIVAL DELLE FRASI FATTE?
PERCHE` MI TRATTI COSI` SEI CATTIVA CREDEVO FOSSIMO AMICHE E INVECE GUARDA NON SAPEVO CHE TU POTESSI ESSE-RE COSI` FREDDA FRA COMPAGNI CI SI AIUTA NON CI SONO PIU` LE MEZZE STA-GIONI...

NON RIUSCI-RAI MAI A SFUGGIRCI!
VOLTATI, COMPILER!

SI, MA NON CON IL SUO QUADRUPLO! EH EH...

ADESSO BASTA...

WHIN

...CON QUESTE SPACCO-NATE!

BLAM

RUMBLE

RUMBLE

OH!

RUMBLE

RUMBLE

RUMBLE

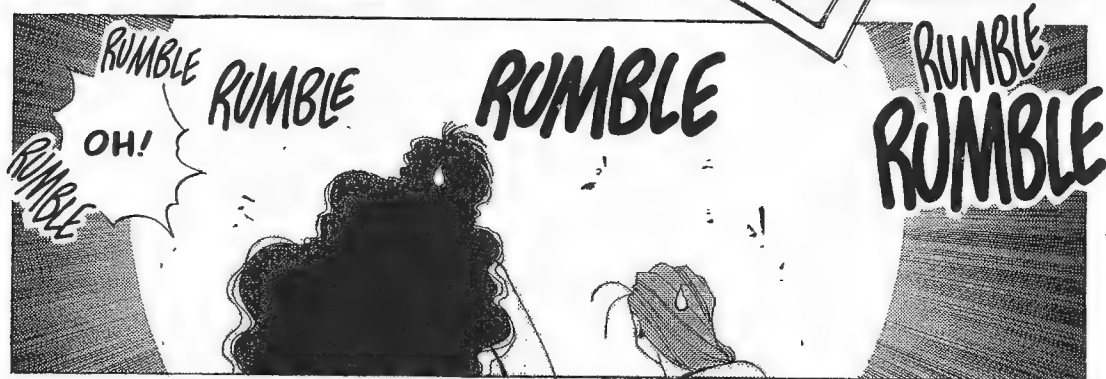
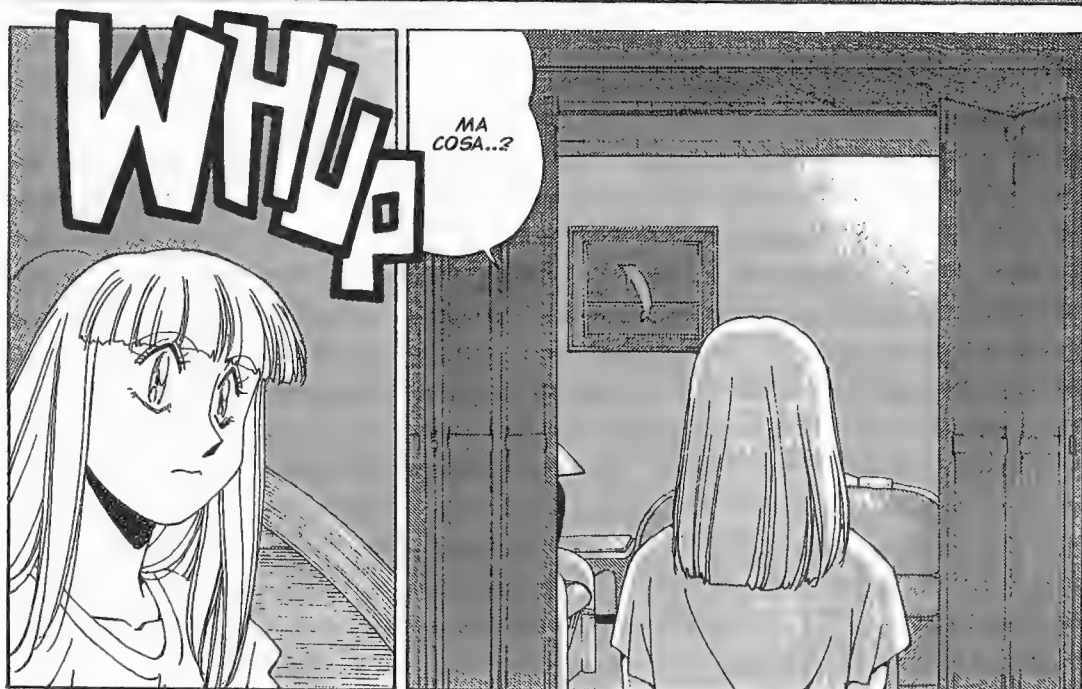
RUMBLE

AAARGH!

IO NON C'ENTRO NIENTE!

CRABOOM

WHUP
MA COSA...?

...COMPI-LER?

* DISCHETTI CONTENENTI PROGRAMMI DI VARIO GENERE CHE CONFERISCONO NUOVE CAPACITÀ ALLE ROUTINE - KB

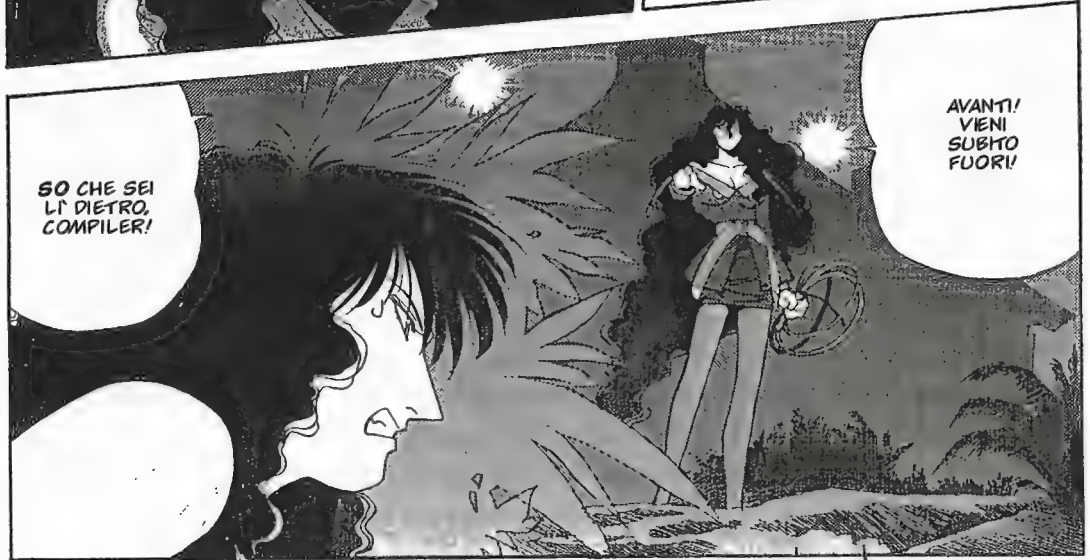
RASSEGNATI, COMPILER! NON HAI PIU' ALCUNA POSSIBILITA' DI VINCERE!
FSSSSH
SENZA I TUOI COMB SEI VULNERABILE COME UN QUALSIASI ESSERE UMANO!

APRITE BENE LE ORECCHIE, FURBASTRE! LA RAGAZZA QUI PRESENTE E' UNA MIA GRANDE AMICA!
CHI?
SE DOVESSE FERIRSI O ADDIRITTURA MORIRE, IO NE RIMARREI TALMENTE SCIOCCATA DA NON ESSERE PIU' IN GRADO DI INTENDERE E VOLERE!
CO...?
...SI'?
UH?
AH...
NON VORRETE MICA RIDURMI IN UNO STATO DEL GENERE?!

AH, SI'?!
SENTI SENTI CHE NOTIZIA INTERESSANTE...

COMPILER, TI ODIO!
ASPETTA, TU! DOVE CORRI?!
APPROFITTERÒ DI QUESTO MOMENTO PER RECUPERARE I COMB IN ALBERGO...
HUFF... È ANDATA...
SSSSSH
GIUNTI A QUESTO PUNTO, CREDO DI AVERE UNA SOLA SCELTA PER TOGLIERMI DI TORNO QUELLE QUATTRO...

TAADAAN

NON AVREI MAI IMMAGINATO CHE AVESSE POTUTO PRECEDERMI...
ECCO PERCHE` POCO FA ERANO RIMASTE SOLO IN TRE...
COSA POSSO FARE, ORA?
SO CHE SEI LÌ DIETRO, COMPILER!
AVANTI! VIENI SUBITO FUORI!
ZAP
ZAAP
ZAAP
BZAPP
ZAP
SONO QUI PER DONARTI IL GIUSTO RIPOSO CHE MERITI... QUELLO ETERNO...
...GRAZIE A QUESTA FRUSTA ELETTROMAGNETICA!

L-LA FRUSTA ELETTRO-MAGNETI-CA?!

CON CHE DIGNITÀ TI PERMETTI DI USARE UNA COSA DEL GE-NERE?

SE NON TI FAI AVANTI SUBITO, VERRÒ IO A PREN-DERTI!

HMM...

TAP

TAP

TAP

TAP

SEI LÌ, COMPILER?

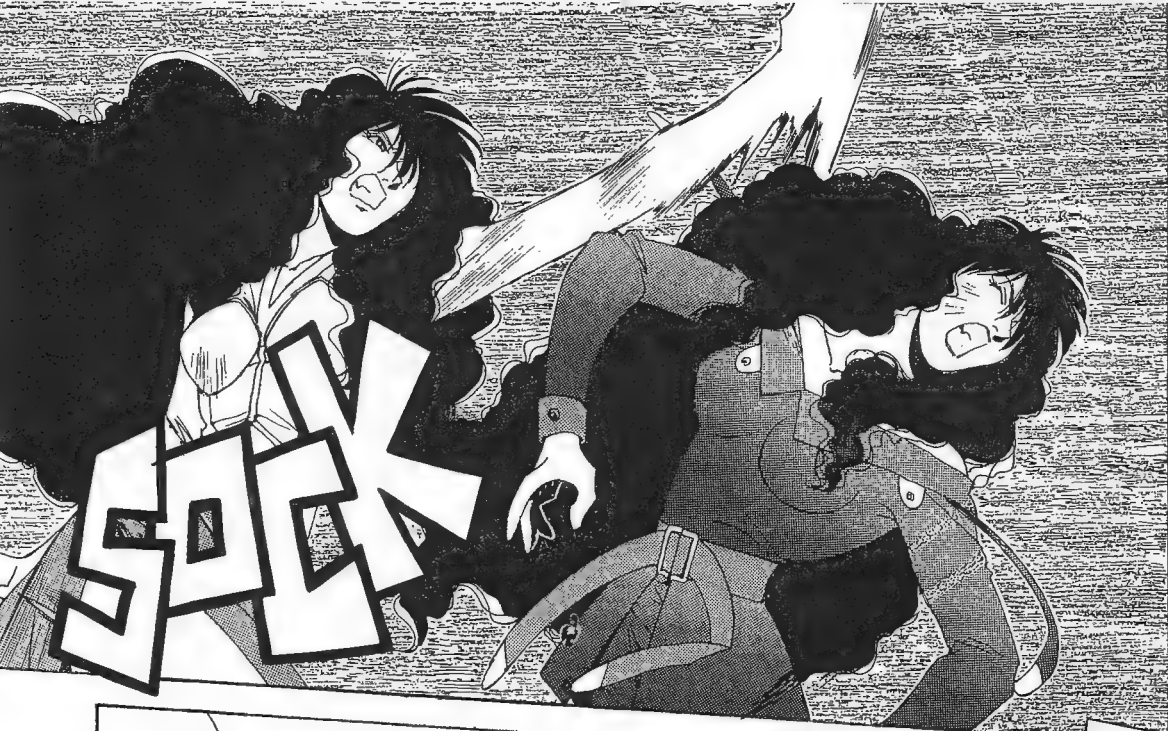
COS...?!

SOCK

COMPI-
LER!

UGH!
TUMP

ZAP
ZAP
SPIACENTE,
COCCA, MA
SE QUAL-
CUNO DEVE
MORIRE,
QUELLA
SARAI TU!
ZAP
GODITI
LA TUA
FRUSTA,
ORA!
N-NO...
T-TI
PRE-
GO...

AARGH!
ZAP
ZAPT
ZAPT

HUH ...
HANF ...
HANF ...
SSSH
SSH
E' DAVVERO SGRADEVOLE ESSERE COSTRETTI A UCCIDERE QUALCUNO CHE HA LA TUA STESSA FACCIA...
COSE CHE SI SUPERANO, COMUNQUE... AH AH AH...
ASSEMBLER! PORTAMI LA VALIGETTA DEI COMB!
E CERCA DI FARE IN FRETTA!
SÌ... VA BENE...
CHE DIAVOLO STARÀ COMBINANDO, COMPILER?

COS...?!

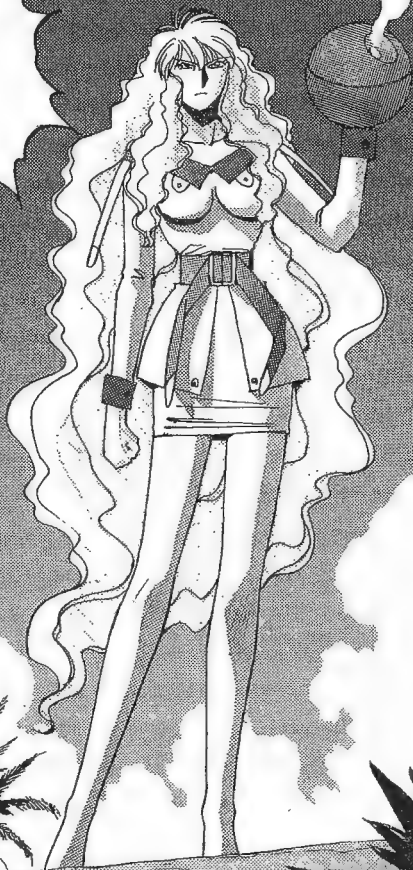
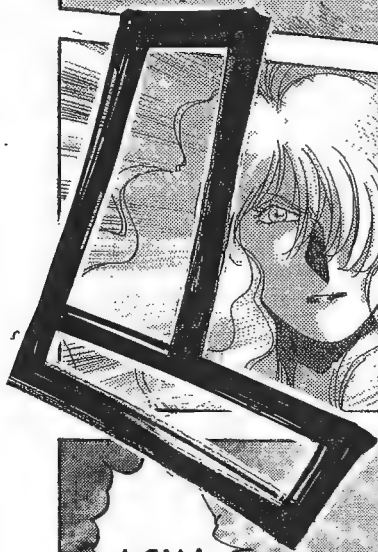
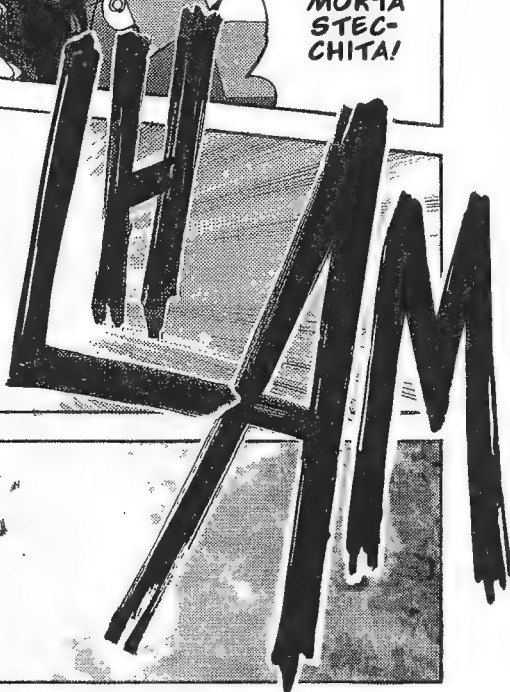
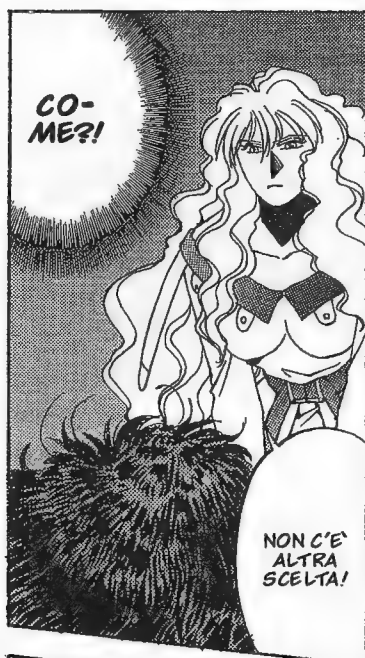
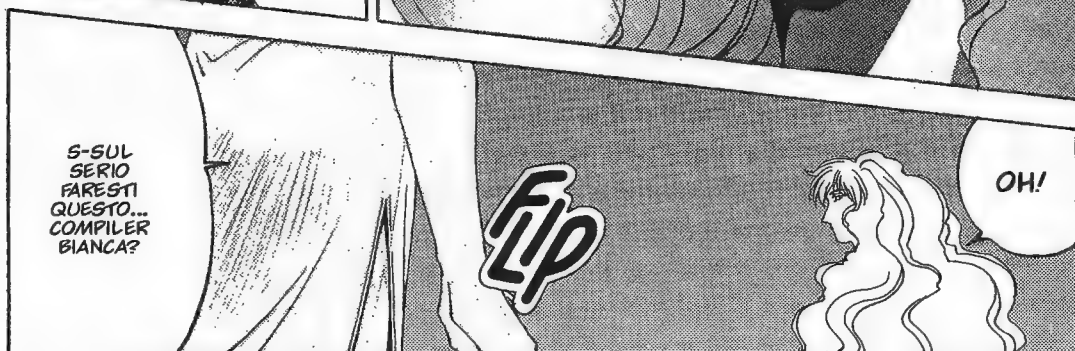
ACCIDENTI! HANNO USATO I COMB PER LO SHIFT...

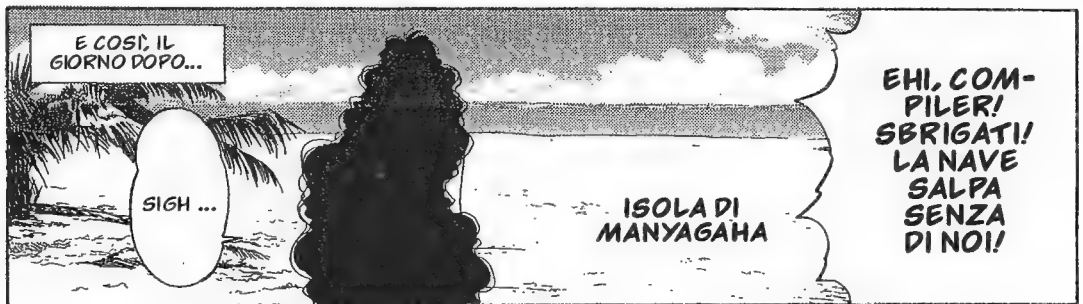
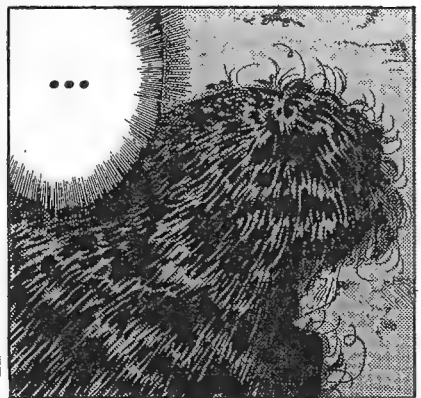
QUESTA NON CI VOLEVA!

WHUM

ZAPP ZAPP
ZAPP
AARRGH!
ZAP
ZAPP
BOOM
TOOM

ABBIAMO FATTO FUORI COMPILER!

COMPILER NON ESISTE PIU'!

AAAH!
SIZZ
SIZZ
SIZZ
C-COMPILER?! MA NON È POSSIBILE!
C-COMPILER È QUI VICINO A ME... MORTA STECCHITA!
CHAM
AGH!

* COMPILER BIANCA, GIUNTA COME SICARIO DALLA DIMENSIONE INFORMATICA, FU ASSIMILATA DA COMPILER NERA DOPO ESSER STATA SCONFITTA DA QUEST'ULTIMA (VEDI **SPECIALE KAPPA MAGAZINE 3 - COMPILER**) - KB

D'ORA IN POI COMPILER SARÒ IO...
SE VUOI, MI TINGERÒ ANCHE I CAPELLI DI NERO...
CO-ME?!
NON C'È ALTRA SCELTA!

OH!
FLIP
S-SUL SERIO FARESTI QUESTO... COMPILER BIANCA?

QUE-STO... ERA IL SUO ULTIMO DESIDE-RIO?
SUL SERIO DIVENTERAI COMPILER? ESAUDIRAI L'ULTIMO DESIDERIO DI COMPILER NERA DI TUA SPONTANEA VOLONTÀ?
ASSEM-BLER...

IL RITORNO DI COMPILER - ...E STAVOLTA E' FINITA DAVVERO!

DAL MESE PROSSIMO: OFFICE REI!

Oh, Mia Dea! di Kosuke Fujishima
UN VERO APPUNTAMENTO ROMANTICO

TI...

TI SEI TAGLIATA I CAPELLI...

TI STANNO MOLTO BENE, COSÌ...

D-DICO SUL SERIO...

...GRAZIE...

BE'...

V-VOGLIAMO ANDARE? IL FILM INIZIERÀ FRA POCO...

S-SÌ... CERTO...

NON CREDEVO...

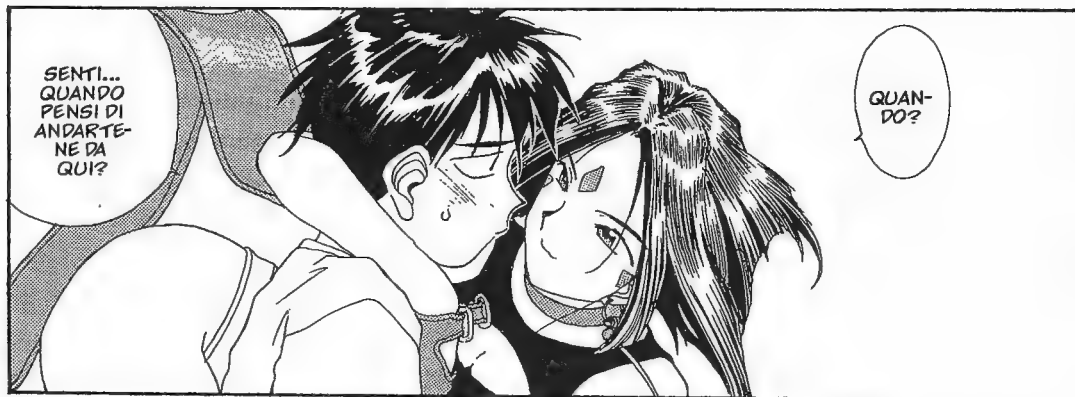
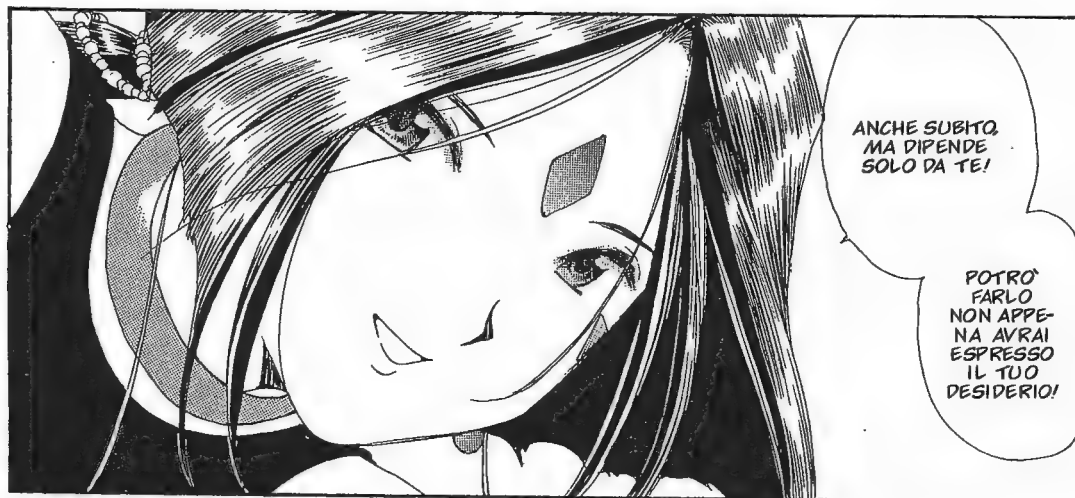
...CHE POTESSE ESSERE COSÌ PIACEVOLE...

...SENTIRSI FARE UN COMPLIMENTO DAL RAGAZZO CHE TI PIACE...

GLI ESSERI UMANI FANNO DUNQUE COSÌ... MMM...
SI VA A VEDERE UN BEL FILM...
POI SI VA A SPASSO NEL PARCO, MANO NEL-LA MANO...
AMICI
SARÀ DIVER-TENTE?
È TOR-NATO KEIICHI!
CHE CARINO, QUESTO FUMETTO...
1997
AMICI
KLUNK

BEN-
TOR-
NATO!

GRAZIE PER LA BELLA ACCOGLIENZA, PEITHO, MA...

...IL PROBLEMA E' CHE...
MA COME? NON TI PIACE?

SENTI... QUANDO PENSI DI ANDARTENE DA QUI?
QUANDO?

ANCHE SUBITO, MA DIPENDE SOLO DA TE!
POTRO' FARLO NON APPENA AVRAI ESPRESSO IL TUO DESIDERIO!

...MA TU NON NE HAI ALMENO UNO TUTTO TUO?
SIGH...
PARLI SEMPRE DI DESI-DERI...

COS...?
HO CAPI-TO BENE?! PROPRIO TU ESAUDIRAI IL MIO DESIDE-RIO?!

UH...
MI ASCOL-TI O FAI FINTA?
CO-ME?

MA...

TANTO NESSUNO SI ASPETTEREB-BE QUALCOSA DEL GENERE DA TE...
OH, BE'...
UGH!

EHI, CALMA! IO NON HO MAI DETTO UNA COSA DEL GENERE!
OH, CHE BELLO! LO SAPEVO! HO SEMPRE INTUITO CHE SOTTO SOTTO MI AMAVI!

...SEMBRA INTERESSANTE!
...DEVO DIRE CHE LA TUA PROPOSTA...
COS ...?
COME POTRÒ SPIEGARLO A BELLDANDY?
COSA POSSO FARE?
MMM...
BOTTEGA MORISATO

SONO RIMASTO SVENUTO PER ALMENO CINQUE MINUTI... E QUANDO HO RIPRESO I SENSI, LEI NON C'ERA GIÀ PIÙ...
...VORREI UN APPUNTAMENTO ROMANTICO CON TE!
DOMANI...
ECCO IL MIO DESIDERIO, KEIICHI...
NON MI VA DI AVERE UN SEGRETO DA NASCONDERE A BELLDANDY...
POTREI RIFIUTARE, MA NON HO LA MINIMA IDEA DI DOVE SIA ANDATA...
Tea Room
...USCIRAI CON PEITHO?
COME?! TU...
IN QUESTO CASO, FORSE È MEGLIO ESSERE SINCERI...

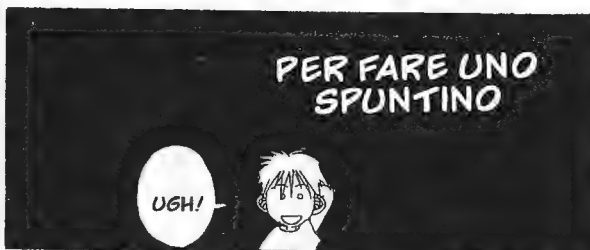
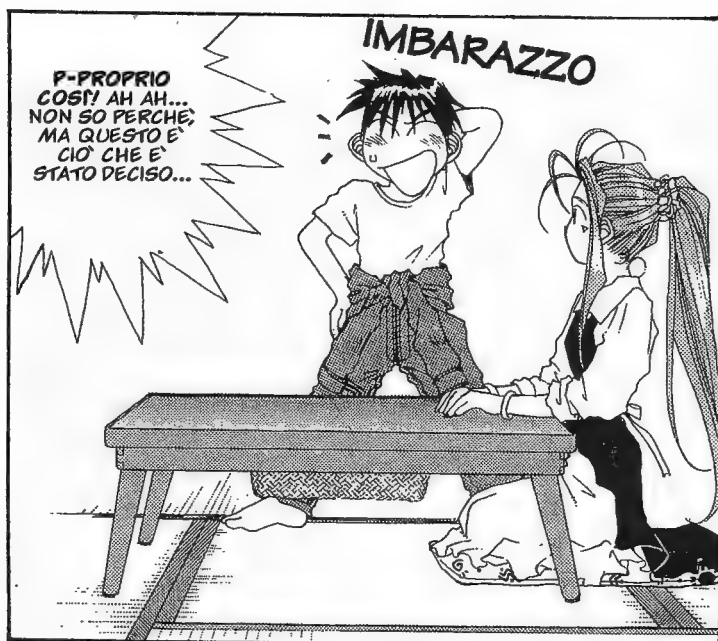
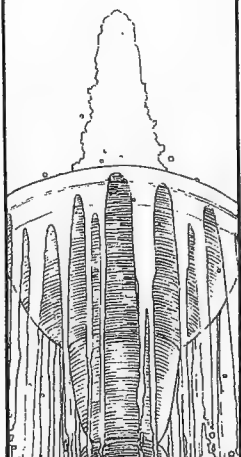
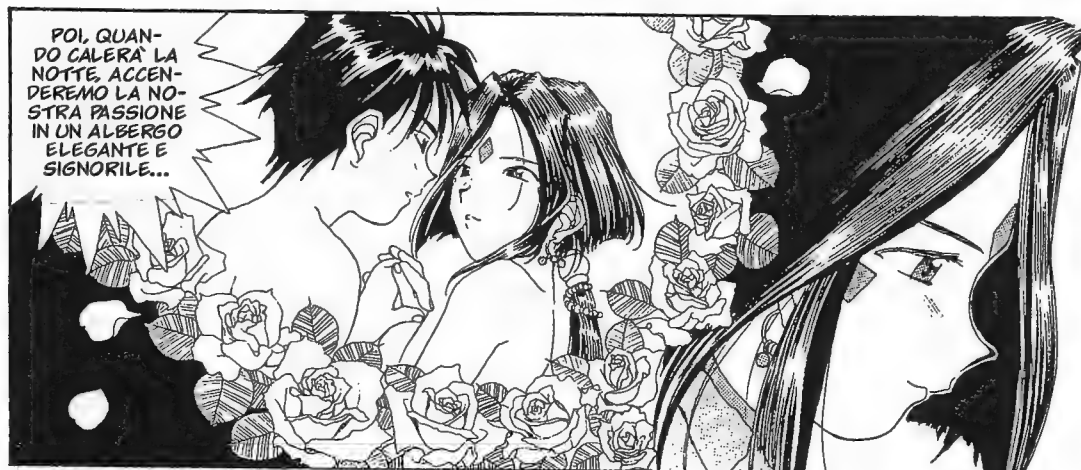
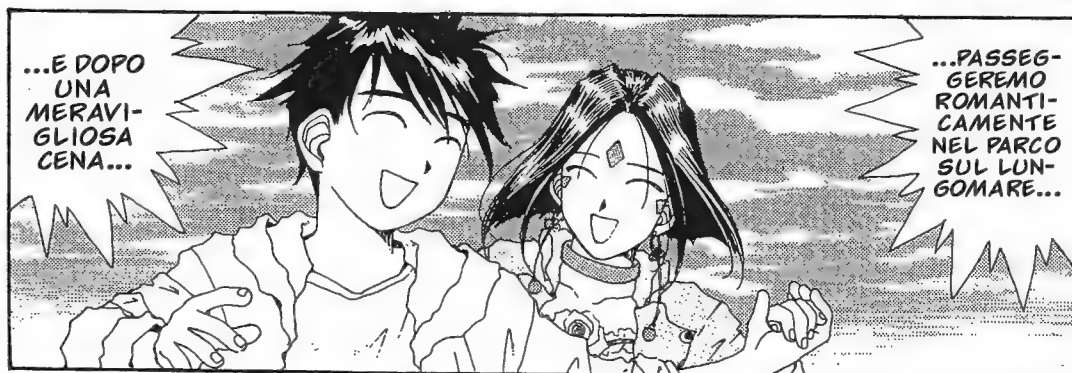
P-PROPRIO COSI'! AH AH... NON SO PERCHE', MA QUESTO E' CIO' CHE E' STATO DECISO...
IMBARAZZO

UH... FORSE SONO STATO UN PO' INNATURALE..
MOLTO INNATURALE!

NIENTE MALE!
ALLORA IO PORTERO' QUALCOSA PER FARE UNO SPUNTINO!

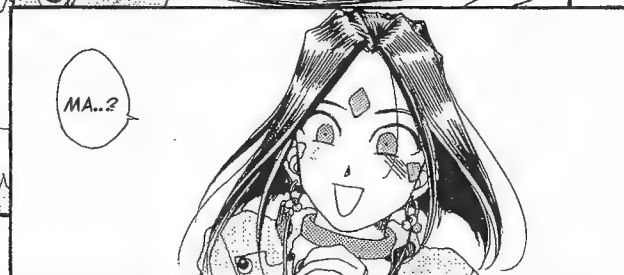
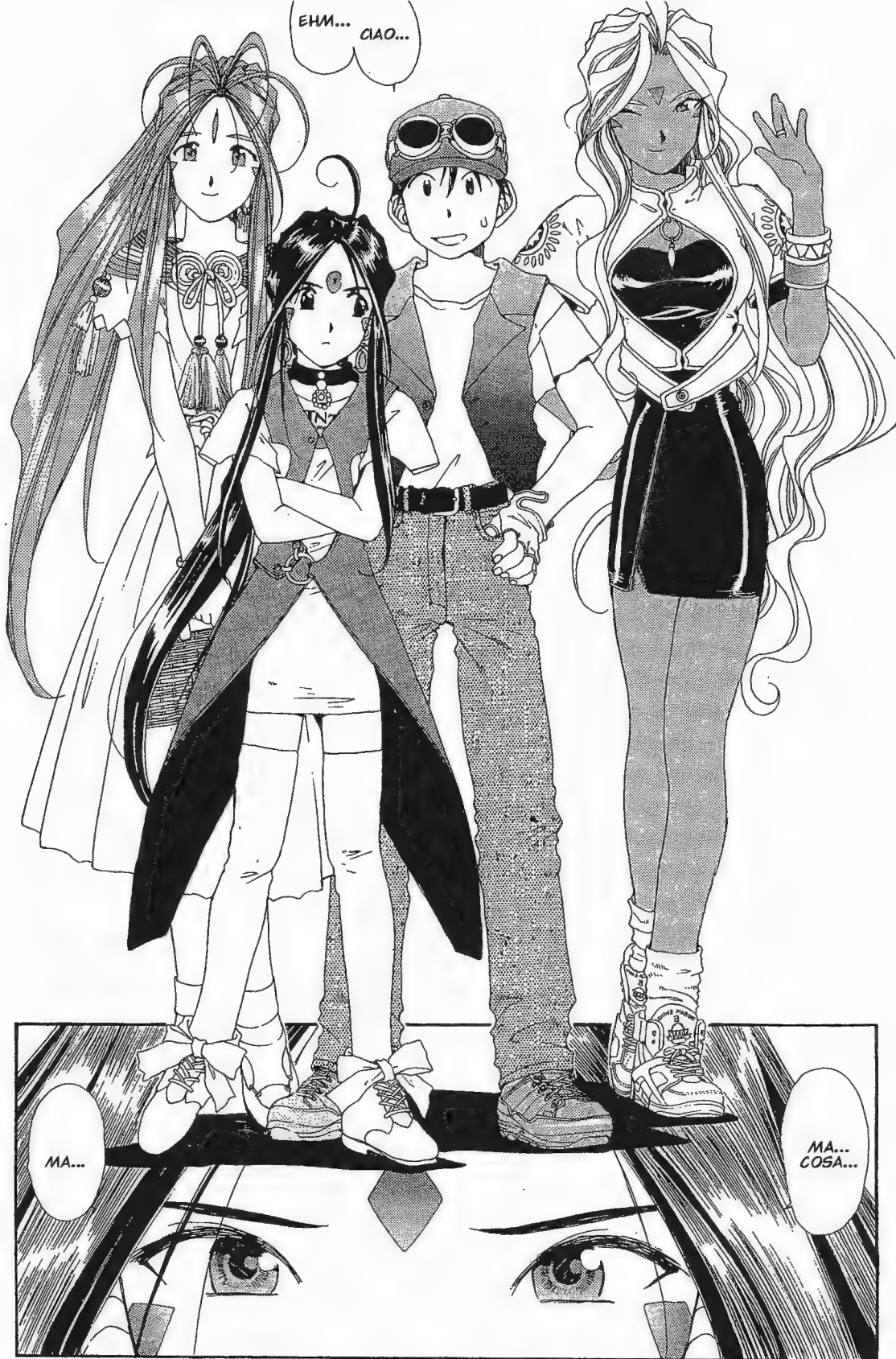
OH, VERAMENTE? GRAZIE MILLE, BELLDANDY!
NE E' VALSA LA PENA!

IO PORTERO' QUALCOSA
UH?

PER FARE UNO SPUNTINO
UGH!

IL GIORNO DOPO...
L'APPUNTAMENTO E' PER LE DIECI DEL MATTINO, ALLA FONTANA DAVANTI ALLA STAZIONE...
LA REGOLA VUOLE CHE SIA NECESSARIO ARRIVARE ALMENO TRENTA MINUTI PRIMA DELL'ORA FISSATA...
BEEP
BOP
OGGI SONO DAVVERO PERFETTA!
MA E' NATURALE...
CARINA, QUELLA LÀ...
AHIO!
COSA STAI GUARDANDO?

LE MAMME HANNO RAGIONE! I FUMETTI FANNO MALE!

NO! NIENT'AFFATTO!

MA..?

EHM... CIAO...
MA... COSA...
MA...

DEVO FAR FINTA DI NIENTE...

LA COSA SI STA FACENDO INTERESSANTE...

NON GLI PERMETTERÒ DI TOCCARE LA MIA SORELLINA NEMMENO CON UN DITO!

QUESTE DUE MI BASTERÀ SEMINARLE DA QUALCHE PARTE...

MA DEVO STARE MOLTO ATTENTA A LEI...

SPERO CHE TUTTI RIESCANO A FARE AMICIZIA CON PEITHO...

BENE... CHE SI FA, ALLORA?
LASCIA FARE A ME!
HO ELABORATO UN PIANO DETTAGLIATO!
IN QUESTO MONDO, QUESTO GENERE DI APPUNTAMENTI SONO CHIAMATI... EHM... RELAZIONI DI GRUPPO...
COSA?
D-DAVVERO..?
GUARDA CHE SO BENISSIMO DI COSA PARLI!
ASPETTA, ASPETTA...
DEVO AVERE GIÀ LETTO QUEL TERMINE DA QUALCHE PARTE...
...SI INIZIA SEMPRE IN UN MODO!
QUANDO SI TRATTA DI UN APPUNTAMENTO AMOROSO...
SI VA A VEDERE IN PRIMA VISIONE LA STORIA D'AMORE PIÙ STRAPPALACRIME DEL MOMENTO!
NEKOMI CINEMA 1
THE LAST RUMBA
ラストルンバ
REGIA DI BERTOLO BERNARDUCCI
CON MARIO BRANDON E MARINA SNAIDERO

SCUSAMI, MA...
NON HO MOLTI SOLDI CON ME.

TU...
SENTI...
...UN ...
...PO'!
NON CE NE STAREMO QUI A GIRARCI I POLLICI, NO?!
SPERAVO DI INVENTARMI QUALCOSA...
SCUSATE...

IO HO PORTATO DEI BIGLIETTI PER IL CINEMA...
ME LI HANNO REGALATI IN EDICOLA!

MENO MALE CHE CI SEI TU, BELLDANDY!
LO SAPEVO! DEVO TENERLA D'OCCHIO!
UNO A ZERO PER LEI...

禁 煙
NO SMOKING

AH AH AH!
AH...

MALE-DETTO MISTER FREE-ZER!

SALVERO' IL FAST FOOD A COSTO DELLA VITA!
QUESTO E' TUTTO TRANNE CHE ROMAN-TICO...
FATTI SOTTO, RAP MAN!
I TUOI GIORNI SONO CONTA-TI!

KEI-ICHI...
USCIA-MO!
THUMP

ERA PIU' DIVERTENTE DI QUANTO SI POTESSE IMMAGINARE...
SE CONTINUA COSÌ, NON RIUSCIRÒ A COMBINARE NIENTE...

NON MI RESTA ALTRA SCELTA CHE SEMINARLE!
VIENI, KEI-ICHI!
GRAB
ORA ANDREMO ALL'ACQUARIO!

HANF

HANF

HANF

SCU-
SAMI...
AAH!

IL
FAT-
TO E`
CHE...
M-MI
HA FATTO
PRENDERE
UN COLPO!

...HO ANCHE I
BIGLIETTI PER
L'ACQUARIO...
ME LI HANNO
REGALATI AL
SUPERMER-
CATO!

ACQUA-
RIO DI
NEKOMI...
猫実臨海水族館

MOSTRA DEI
CEFALOPODI NEL MONDO
EDIFICIO
SECONDARIO
CEFALOPODI
NEL
MONDO
EDI-
FICIO
SECON-
DARIO

UGH... MA FANNO RIBREZZO...

QUESTO DOVREB-BE ES-SERE IL NAUTI-LO...

MOLTO INTERES-SANTE...

NON POSSO CONTI-NUARE A TENERMI INTORNO QUELLE DUE!

DEVO SEMINAR-LE A OGNI COSTO!

VENTI-
CELLO
DELLE
ROSE!
OH?
VIENI, KEIICHI! DA QUESTA PARTE!
VI VA DI PRANZARE?
GIUNTI A QUESTO PUNTO, NON MI RESTA ALTRA SCELTA CHE SPARIRE USANDO L'INCANTESIMO DELLO SLITTAMENTO SPAZIALE...

È INUTILE!
TI CONSIGLIO DI NON PROVARCI...
VORRESTI RIMANERE SOLA CON LUI SEMINANDOCI TUTTE...
LO SO BENISSIMO!
UH?
RICORDA PERÒ CHE UN **ATTACCO FRONTALE** DEL GENERE NON AVRÀ ALCUN EFFETTO CONTRO BELLDANDY!
SIA CHE TU TI NASCONDA TRA UNA FOLLA DI MIGLIAIA DI PERSONE...
...O CHE TU VADA AI CONFINI DEL MONDO...
...LEI SARÀ SEMPRE IN GRADO DI TROVARE KEIICHI!

QUESTO PERCHÈ BELL-DANDY...

COME?

INGRESSI GRATUITI PER LA PISCINA?

CERTO CHE CE LI HO!

ME LI HANNO REGALATI AL NEGOZIO DI LIQUORI!

QUESTA TIPA HA PROPRIO TUTTO...

PISCINA?

ECCO... IO... NON HO PORTATO IL COSTUME!
OH!

NON C'E' PROBLEMA!
CI PENSO IO!
NO! FERMA!

BOMK
TI PREGO... FAMMI TORNARE COME PRIMA...
MA TI STA BENISSIMO...

ACQUAPARCO MILD BLUE NEKOMI...

UFFA...

EHI, KEI-ICHI!
IO NON SO NUOTARE BENE... COSA CI FACCIO QUI?
GUAR-DAMI!

SPLASH
OH...
OCCHIO, O TI VERRÀ SANGUE AL NASO, KEIICHI!
PAT
DI CHE TI PREOCCUPI? È LA PROVA CHE TI PIACCIONO LE DONNE, NO?
NONOSTANTE TUTTO, LA PISCINA NON È MALE...
SKULD WATER DOLPHIN!
SMETTILA DI GUARDARE LA MIA SORELLINA CON QUEGLI OCCHI DA LUPO FAMELICO!
SPRIZ

VA BENE! HO CAPITO! BASTA!
EH EH...

BENE...
MEGLIO DARSI SUBITO DA FARE...

...L'AVEVO GIÀ SCOPERTO DA TEMPO...
CHE KEIICHI NON SAPESSE NUOTARE BENE...

MI BASTERÀ FARLO CADERE IN ACQUA...
OH, MY GOD!

...E MENTRE STARÀ PER ANNEGARE, ARRIVERÒ IO E LO SALVERÒ!

RESTI QUA ANCORA PER UN PO'?

KEI-ICHI!

FRA NON MOLTO SARAI LIBERATO DA TUTTE LE TUE SOFFERENZE!

OH, KEI-ICHI!

PIU` TARDI VORREI INSEGNARTI A NUOTARE MEGLIO, SE TI VA...
IO VADO A COMPRARE QUALCOSA DA BERE...
UH...
SI!
...NUOTARE ASSIEME A TE...
MI PIACEREBBE MOLTO...
CERTO...

VENGO ANCH'IO!
È IL MO-MEN-TO!
SWISH
GRAB
KLANK
AAH!
AIUT...

OH!
COSA TI SUCCEDE, SORELLINA?
CLINK
BELL-DANDY!
KEI-ICHI!

SPLASH
SPLASH
RIESCE A STARE A GALLA...
ACCI-DENTI...
SPIRITO DELL'AC-QUA, HO BISOGNO DI TE!

PLOSH

UH?!
GURGLE

WROOSH
AAH!

M-
MA...?

ACCI-
DENTI!
KEIICHI
È SVE-
NUTO!

DEVO
FARGLI LA
RESPIRA-
ZIONE
BOCCA A
BOCCA!

...
MMM...

M?

HM...

MMH!

MA CHE STAI FACENDO?!

HO POTUTO SALVARE KEIICHI, MA PURTROPPO... TU HAI BEVUTO PARECCHIO...

SCUSAMI... SONO STATA AVVENTATA, E COSI' LO SPIRITO DELL'ACQUA SI E' SCATENATO...

...CHE SEI RINVENUTA SUBITO...

PEITHO!
CHE TI SUCCEDE?

QUESTA TIPA CI STA DANDO UN SACCO DI NOIE!
UH...?
PERCHE` NON LA GETTI VIA DA QUALCHE PARTE?
M-MA CHE DIAVOLO DICE, QUELLA...?
SIGH... NEMMENO UNO DEI MIEI DESIDERI E` STATO ESAUDITO...

BE'... QUASI NESSUNO... ALMENO LA PASSEGGIATA NEL PARCO SUL LUNGO-MARE LA STO FACEN-DO...
...IN UN MODO O NELL'AL-TRO... SIGH...
OH, MIA DEA! - CONTINUA

CALM BREAKER di Masatsugu Iwase
CALM BLAZERS

DOMENICA...
INDUSTRIE KURAHASHI
LA NOSTRA DITTA STA ATTRAVERSANDO UNA CRISI ECONOMICA MOSTRUOSA... NON CAPISCO PROPRIO PER QUALE MOTIVO CI TOCCHI LAVORARE ANCHE DURANTE I GIORNI DI RIPOSO...
NAOMI SHIMOYANAGI CAPOGRUPPO SEZIONE RICERCA SUI ROBOT AI
FAMMI VEDERE, KANZAKI...
PSST... EHI, SHIN! HO MESSO LE MANI SU UN PO' DI ROBINA BUONA... TI INTERESSA?
UH?!
TE LE POSSO CEDERE A MILLE YEN L'UNA...
ACCIDENTI! FOTO ORIGINALI DI SAYURI?!

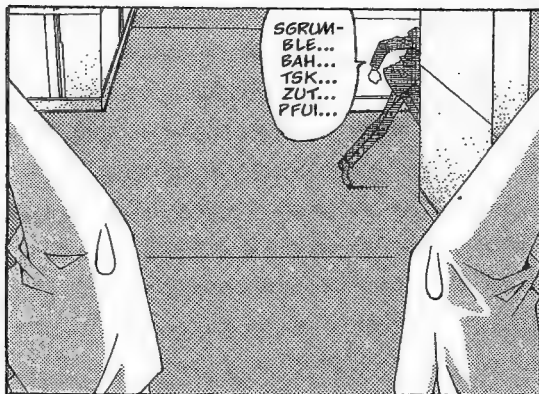
COMPLIMENTI, SIGNORI!
OH! CAPO SHIMOYANAGI!
APPENA ASSUNTO
AAH!
APPENA ASSUNTO

IL VOSTRO COMPORTAMENTO E' UNA VERGOGNA PER LA NOSTRA AZIENDA! VI SIETE INVAGHITI DI UN ROBOT PER MANIACI CON IL COMPLESSO DI LOLITA, E PER GIUNTA PRODOTTO DALLA CONCORRENZA!
CHE RAZZA DI UOMINI SIETE?! NON VI SIETE FORSE RESI CONTO CHE PER LA NOSTRA DITTA LAVORANO ANCHE MOLTE DONNE?! NON RIUSCITE AD AFFRONTARE LE VOSTRE PULSIONI SESSUALI NORMALMENTE?!

UMF!
S-SÌ, E' VERO... CE NE SONO ANCHE PARECCHIE...
APPENA ASSUNTO
...MA E' UN PO' DURA INIZIARE UNA RELAZIONE SENZA POTERSI VEDERE IN FACCIA...

GIÀ! ABBIAMO SCOPERTO CHE ANCHE IL NOSTRO PRESIDENTE E' INNAMORATO PAZZO DI LEI...
E POI... SAYURI E' COSÌ CARINA... NON C'E' PARAGONE!
APPENA ASSUNTO
APPENA ASSUNTO

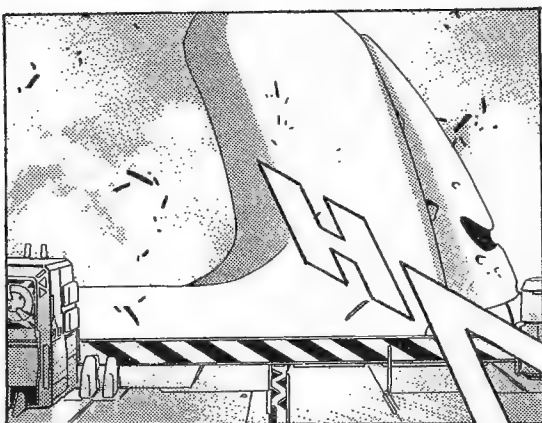
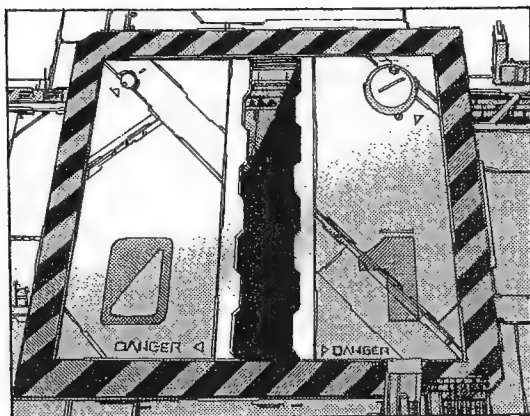
...NGH...

OH, FATE UN PO' COME VI PARE!
FIUU...

SGRUMBLE... BAH... TSK... ZUT... PFUI...

SAI CHE TI DICO? SECONDO ME, IL CAPO È UN PO'... MMM... CI SIAMO CAPITI, VERO?
BLINK BLINK
APPENA ASSUNTO
APPENA ASSUNTO
GIÀ... ALTRIMENTI NON SI SPIEGHEREBBE COME MAI NON VENGA STREGATO DAL FASCINO DI SAYURI...

NNGH...
DICONO CHE I ROBOT DEL CAPO NON SIANO IN GRADO DI COMPETERE CON SAYURI...
SECONDO ME HA DEI COMPLESSI D'INFERIORITÀ!
DIO CE NE SCAMPI! QUELLA GENTE LÌ CAMUFFA CON L'ORGOGLIO LA PROPRIA INSICUREZZA!

MALEDIZIONE! MI PRENDONO IN GIRO PERFINO I NOVELLINI!
È TUTTA COLPA DI SAYURI E SAKAZAKI!

FINCHÉ NON AVRÒ ELIMINATO TUTTI E DUE, NON CI SARÀ FUTURO PER ME!
NON HO SPERANZA!

DANGER
DANGER
ALDIACA
CORAZZATA VOLANTE DELLE INDUSTRIE KURAHASHI
CON QUESTA ELIMINERÒ SIA SAYURI CHE SAKAZAKI... E CON LORO ANCHE TUTTI QUELLI DELLE INDUSTRIE KAMATA! AH AH AH AH AH AH!

INDUSTRIE KAMATA
ENGLISH MAN IN NEW YORK... LALLALLÀ...
OH... SEI VENUTA ANCHE TU, SAYURI?
A-HA! IL CAPOSEZIONE MI HA CHIESTO DI PORTARE IL PRANZO AL SACCO, E COSÌ...
SANTO CIELO... TOSHIYA NON CAMBIERÀ MAI!
TANTO LO SAPPIAMO TUTTI CHE SE VIENE A LAVORARE ANCHE NEI GIORNI DI RIPOSO, LO FÀ SOLO PERCHÈ SI DIVERTE... SENTI, LASCIALO STARE E VA' PURE A DIVERTIRTI CON LE TUE AMICHE!
IL FATTO È CHE IL CAPOSEZIONE MI HA CHIESTO DI VENIRE ALLA DITTA IL PIÙ SPESSO POSSIBILE PER EVITARE CHE SI POSSA VERIFICARE UN CERTO PROBLEMA...
DICE CHE SI SENTE PIÙ TRANQUILLO CON ME VICINO...

IL FATTO E` CHE TUTTE LE MIE AMICHE SONO IMPEGNATE A STUDIARE... DEVONO PREPARARSI PER GLI ESAMI CHE INIZIANO DOMANI...
OGGI E` DOMENICA! SE NON TI VA DI PASSARLA CON LUI, DIGLIELO IN FACCIA!
CONTINUA A TRATTARTI COME UNA BAMBINA!

AAH!
RUMBLE RUMBLE
COS ...?!

ANCHE QUESTO E` UN BEL PROBLEMA...
CONTINUO A DIMENTICARMENE... SAYURI NON HA BISOGNO DI STUDIARE... LA SUA UNITA` AI MEMORIZZA IMMEDIATAMENTE QUALSIASI TESTO LETTO...

UH?
UN'ESPLOSIONE PER CAUSE IGNOTE?

ALLARME! ALLARME! PER CAUSE IGNOTE SI E' VERIFICATA UN'ESPLOSIONE ALL'INTERNO DEL RECINTO DELL'AZIENDA!
TUTTI I DIPENDENTI PRESENTI SI RIFUGINO IMMEDIATAMENTE NEI BUNKER SOTTERRANEI!

DIRETTORE

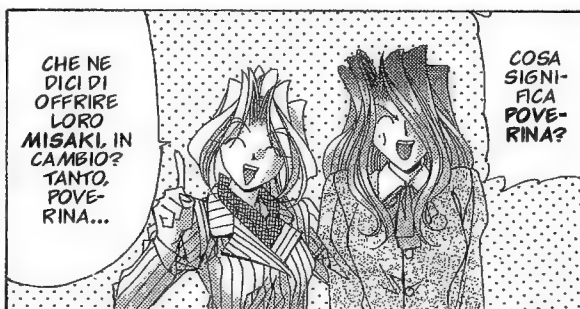
PSSSH
DIRETTORE! CHE COS'E' SUCCESSO?!
MA CHE DICE?
L'ASTRONAVE DI CAPITAN HARLOCK!
CO-SA?!
E' ARRIVATA... QUELLA...
QUELLO E' L'EMBLEMA DELLE INDUSTRIE KURAHASHI!

QUESTO E' UN ULTIMATUM PER LE INDUSTRIE KAMATA! CONSEGNATECI IMMEDIATAMENTE SAYURI E SAKAZAKI SENZA OPPORRE RESISTENZA!
NIENTE SCHERZI, O IL PROSSIMO SARA' UN COLPO DIRETTO!

MALEDETTE INDUSTRIE KURAHASHI! CREDEVO CHE FOSSERO UN'AZIENDA DI TERZA CATEGORIA E CHE NON SAREBBERO MAI EMERSE DALLA MEDIOCRITÀ IN CUI SI TROVAVANO...
...MA AVERE IL CORAGGIO DI VENIRE QUI PER ASSUMERE SAKAZAKI È TROPPO... QUESTA È LA PROVA DEL FATTO CHE LA LORO È UNA DITTA DI QUARTA CATEGORIA!

COSA INTENDE FARE?
MMM...

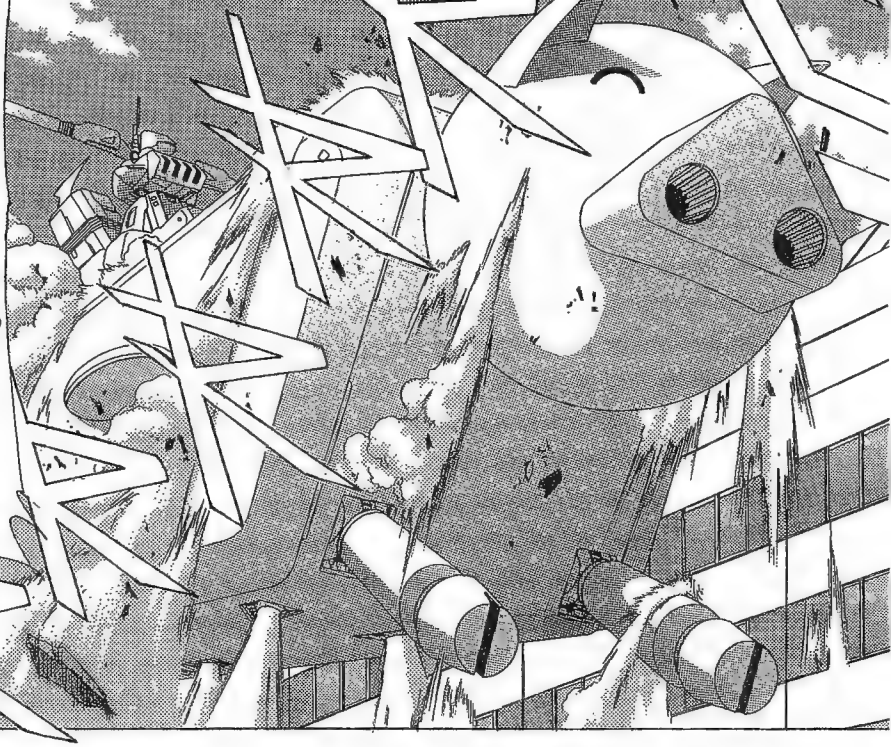
SE VOLESSERO SOLO SAKAZAKI, GLIELO ANDREI A CONSEGNARE DI PERSONA DENTRO UN PACCO REGALO CON TANTO DI NASTRO COLORATO...
...MA NON POSSIAMO PERMETTERCI DI PERDERE SAYURI! DOBBIAMO TRATTARE!

CHE NE DICI DI OFFRIRE LORO MISAKI, IN CAMBIO? TANTO, POVERINA...
COSA SIGNIFICA POVERINA?

È IL CAPOSEZIONE!
STATE TRANQUILLI, RAGAZZI!

UN GENIO DEL MIO STAMPO NON SI ARRENDERÀ MAI ALLA DITTA CONCORRENTE... QUALUNQUE COSA ACCADA!
MA NO, CHE DICI? NON PREOCCUPARTI... ORGANIZZERÒ IO IL PARTY D'ADDIO IN TUO ONORE! VA' PURE, E FATTI VALERE NELLA TUA NUOVA AZIENDA!
M-MOLTO DIVERTENTE... AH-AH...
LASCI FARE A ME, CAPO! NON MI SMENTIRÒ!
BASTERÀ TROVARE IL MODO DI SISTEMARE QUELLA CORAZZATA VOLANTE, NON TROVATE?
È PROPRIO QUELLO CHE TEMO... MA PERCHÈ NON VUOI ANDARE CON LORO?!
ECCO BAGNOSCHIUMA E ASCIUGAMANI!
PREPARIAMOCI ALLA BATTAGLIA! AVRANNO UNA BELLA DOCCIA FREDDA!
LORO HANNO FATTO RICORSO A UNA CORAZZATA VOLANTE? MOLTO BENE... RISPONDEREMO AL FUOCO CON IL FUOCO!

FZZZ
N-NON CAPISCO... NON C'È ALCUNA REAZIONE...

UN MOMENTO... OGGI È DOMENICA!
CHE RAZZA DI STUPIDO SONO STATO! È PROBABILE CHE LÀ DENTRO NON CI SIA NESSUNO!
KRUM
RRRRUMBLE

INCROCIATORE MAIALE YAMATON... DECOLLO!

E' UN ORDINE DEL CAPITANO! ASSUMERE L'ASSETTO DI COMBATTIMENTO DI PRIMO GRADO!

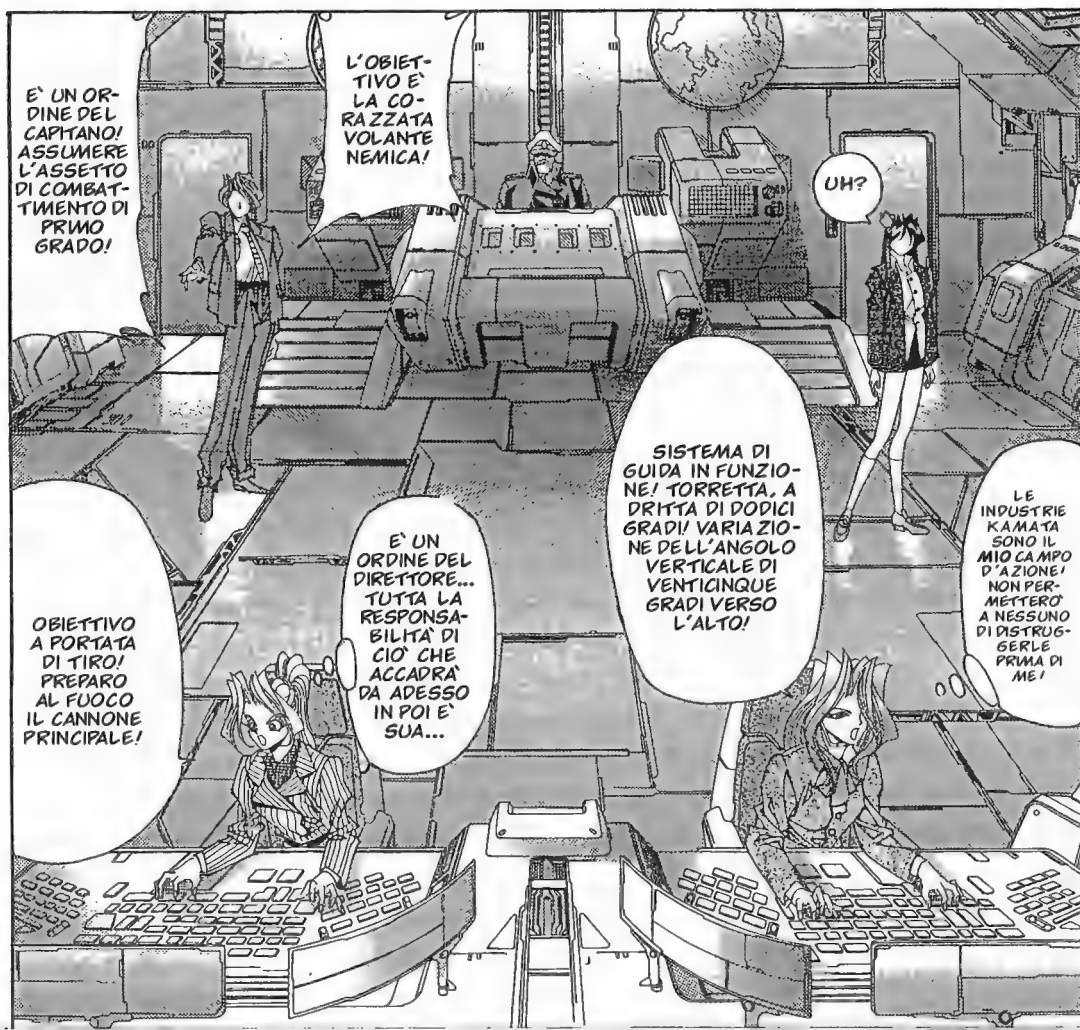
L'OBIETTIVO E' LA CORAZZATA VOLANTE NEMICA!

UH?

SISTEMA DI GUIDA IN FUNZIONE! TORRETTA, A DRITTA DI DODICI GRADI! VARIAZIONE DELL'ANGOLO VERTICALE DI VENTICINQUE GRADI VERSO L'ALTO!

LE INDUSTRIE KAMATA SONO IL MIO CAMPO D'AZIONE! NON PERMETTERÒ A NESSUNO DI DISTRUGGERLE PRIMA DI ME!

OBIETTIVO A PORTATA DI TIRO! PREPARO AL FUOCO IL CANNONE PRINCIPALE!

E' UN ORDINE DEL DIRETTORE... TUTTA LA RESPONSABILITÀ DI CIÒ CHE ACCADRÀ DA ADESSO IN POI È SUA...

CANNONE PRINCIPALE PRONTO!
CORAZ-ZATA NEMICA SUL-L'ASSE DEL CAN-NONE!
CAN-NONE PRINCI-PALE... FUO-CO!
BLAM
AH AH AH AH AH! MI FAI RIDERE, SAKA-ZAKI!
NON RIESCONO A RAG-GIUNGERCI NEMMENO CON LE CANNO-NATE!
UH...
AIU-TO!
AAAH!
BOOM
THUM
BRAM

VOGLIONO ACCETTARE LA NOSTRA SFIDA RICORRENDO A UN MAIALE VOLANTE?!
UN MAIALE?!

PER ME E' UN GRANDE ONORE SCOPRIRE CHE TI RICORDI ANCORA DI ME, CARO VECCHIO SAKAZAKI...
LO SAPEVO! NON POTEVI ESSERE ALTRI CHE IL MIO VECCHIO COMPAGNO DI CLASSE SHIMOYANAGI, SOPRANNOMINATO DA TUTTI DISLOC PER VIA DELLE ARTICOLAZIONI DEBOLI!
COME AVEVO IMMAGINATO... ERA OPERA SUA!

SAI COME VANNO QUESTE COSE... AVEVO UN SACCO DA FARE, E POI MIA ZIA STAVA POCO BENE... E GLI ALTRI COME STAVANO? RICORDI QUELLA VOLTA CHE...?
PERCHE' NON SEI VENUTO AL RITROVO DI EX COMPAGNI DI CLASSE DI QUEST'ANNO?

IO SONO VENUTO PER VENDICARMI!
EHI, FERMI TUTTI! NON CERCARE DI INTENERIRMI CAMBIANDO DISCORSO!

OH?
MA POI HO TROVATO UN POSTO DI LAVORO DOVE TU NON C'ERI E COSI' MI SONO ILLUSO DI AVER TRONCATO I RAPPORTI CON TE UNA VOLTA PER TUTTE... FINCHE' NON HAI ATTIRATO L'ATTENZIONE DI TUTTI CON QUELLA SAYURI...
LA TUA ANDROIDE E' MOLTO APPREZZATA ANCHE ALL'INTERNO DELLA NOSTRA DITTA!

GHAAAAH! TOSHIYA SAKAZAKI... TU NON POTRAI MAI CAPIRE COME CI SI SENTE A ESSERE SEMPRE CONSIDERATO IL SECONDO DALLA SCUOLA MEDIA ALL'UNIVERSITA'... E TUTTO PER COLPA TUA!
ERI SEMPRE UN PASSO DAVANTI A ME, MALEDETTO!

TUTTI I ROBOT CHE HO INVIATO PER SCONFIGGERE SAYURI SONO STATI IMPLACABILMENTE BATTUTI!
ORMAI, NELLA DITTA IN CUI LAVORO MI HANNO APPICCICATO IL MARCHIO DI INETTO!

NON DEVI SENTIRTI IMBARAZZATA!
DAVVERO? AH AH... COME SONO IMBARAZZATA...

ADDIO, SAKAZAKI! PREGHERÒ AFFINCHÈ POSSIATE RIPOSARE IN PACE! AH AH AH!
MA OGGI TUTTE QUESTE UMILIAZIONI FINIRANNO!

ALLORA È VERO CHE UN ANDROIDE ASSUME IL CARATTERE DEL PROPRIO COSTRUTTORE...

MA ALLORA... SALLY E SERGE SONO STATI COSTRUITI DA QUESTO TIPO...

SSSSH

BRAT

VISTE LE CIRCOSTANZE, NON CI RESTA ALTRO CHE GIOCARE L'ASSO NELLA MANICA...

A QUESTA DISTANZA LE NOSTRE CANNONATE NON POSSONO ANDARE A SEGNO!
IL TUBO DI LANCIO PER I MISSILI DELLA CORAZZATA NEMICA SI È APERTO!

NON INTENDERÀ MICA IL CANNONE A ONDE MOVENTI?!
QUALE ASSO NELLA MANICA?

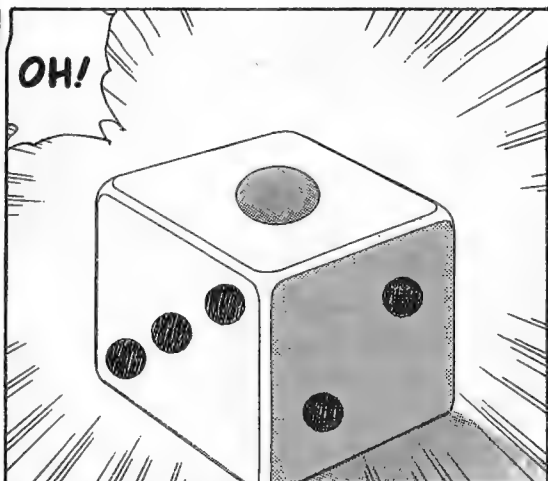
UH?
OH, TI PREGO, SAYURI! BOO-HOOO! FA' QUALCOSA!
THUMP
SIGH...
MI SEMBRA IL MOCCIOSO DI DORAEMON!

CLANK CLANK CLANK

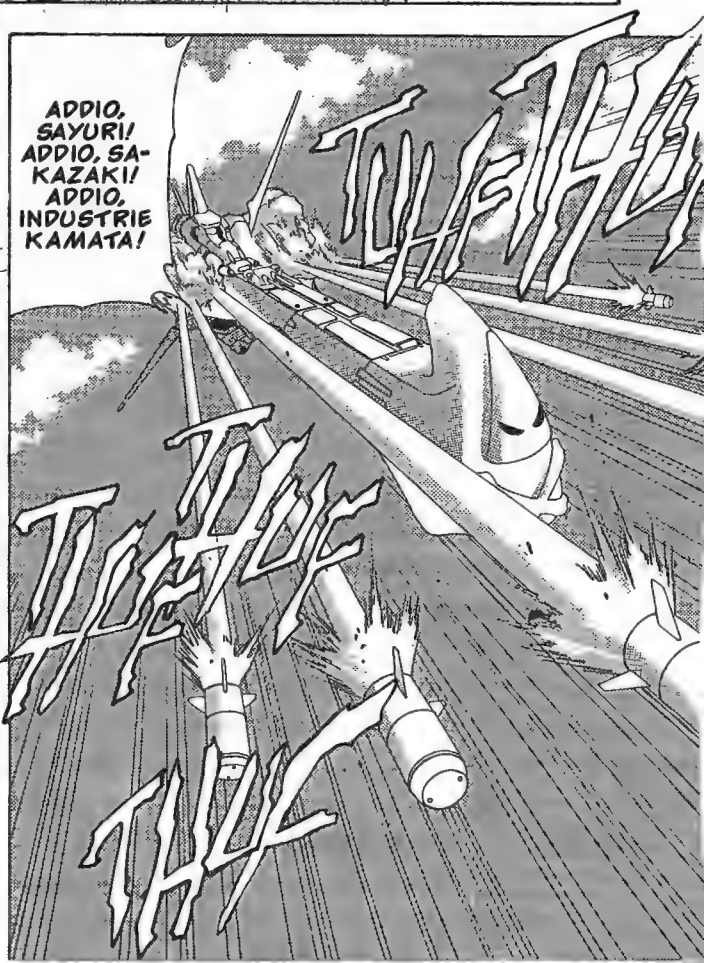
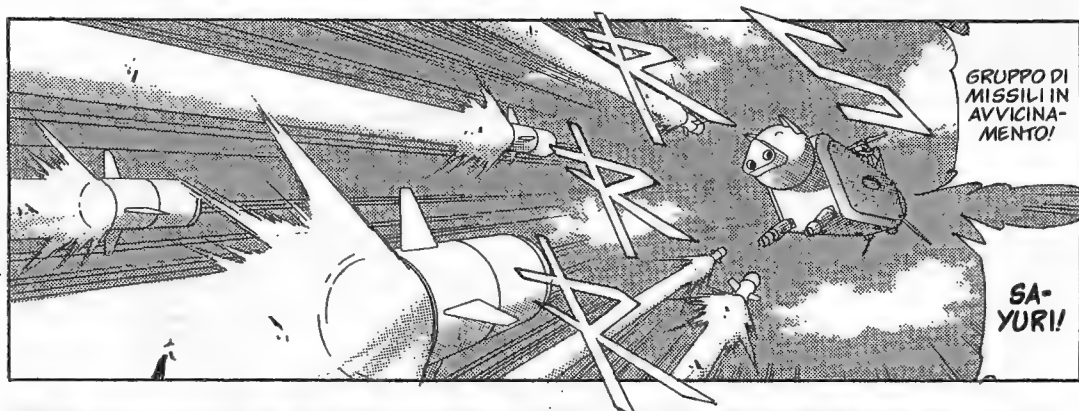
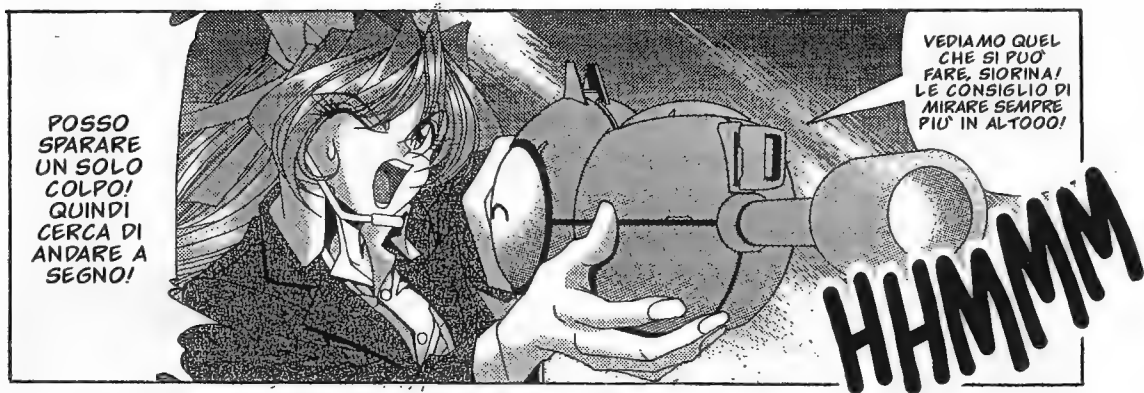
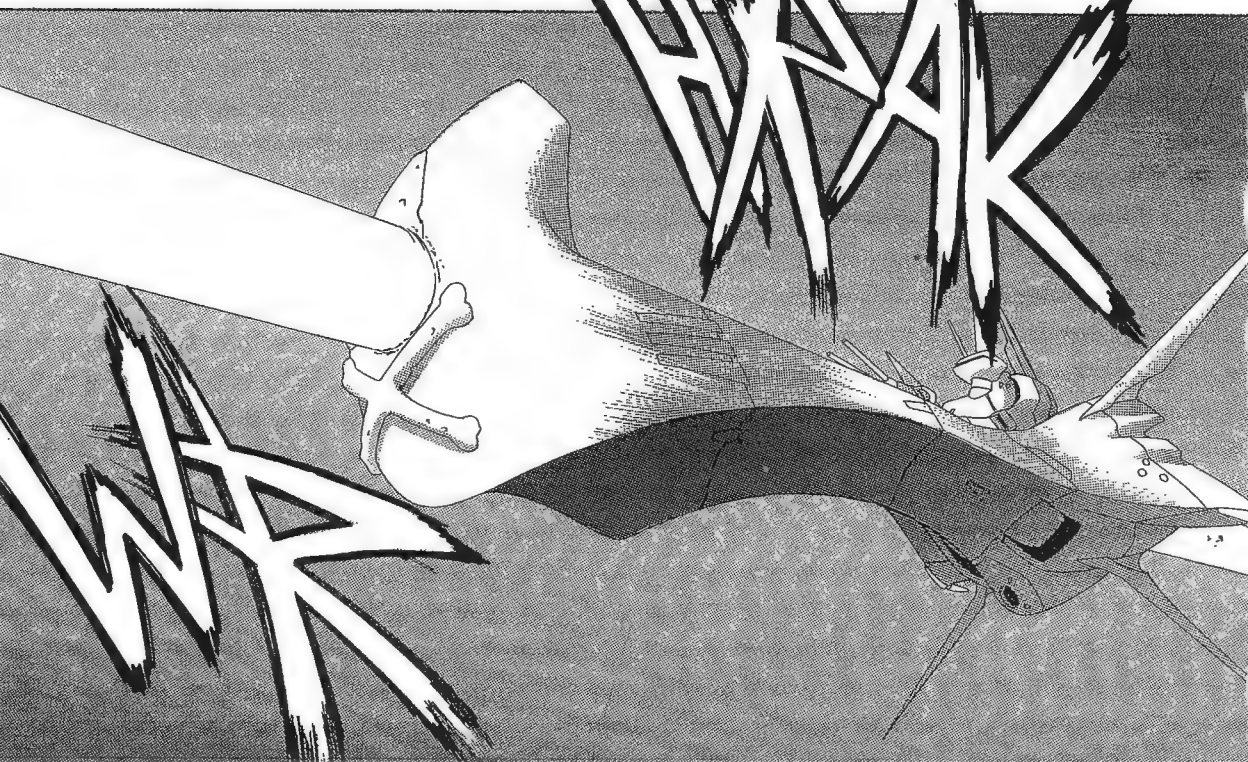
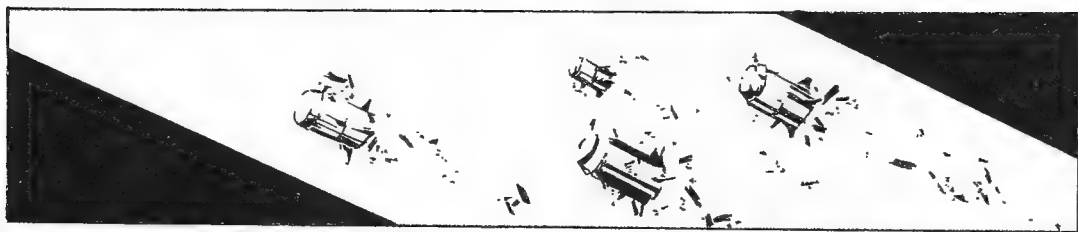
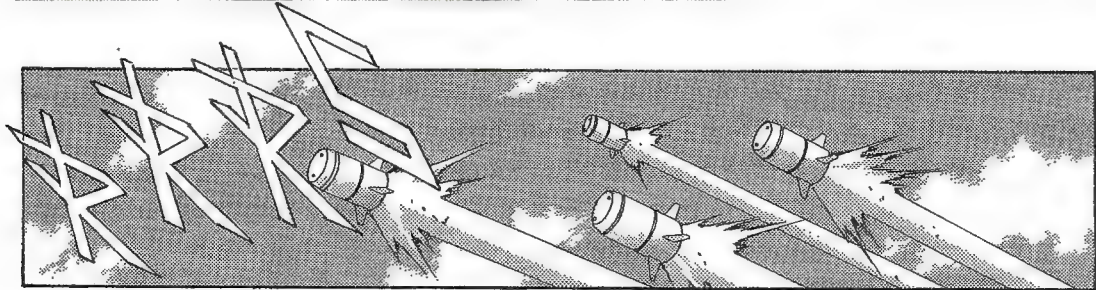
SAKAZAKI... TROVO INCREDIBILE CHE TU NON ABBIA PRONTA UNA CONTROMOSSA, QUESTA VOLTA...
TEMO PROPRIO CHE DOVRÒ MANDARTI A MORTE...

UH?! MA QUELLA... È SAYURI!
CHE INTENZIONI AVRÀ?

ALLEGRIA, SIORE E SIORI! RRRRI-SSSKIOOO!
RISKIOGUN NUMERO 1 MODELLO COBRA
FUCILE LASER AL PLASMA PRO-SAYURI
CAPOSE-ZIONE... SEI SICURO CHE BASTERÀ SPA-RARGLI CON QUESTO?
PER TE SARÀ COME USARE IL PLASMA CUTTER...
ASCOLTA, SAYURI! QUEL FUCILE SPARA IL PLASMA AMPLIFICAN-DOLO!
VA BENE!
...MA CON IL RISKIOGUN IN UN GIORNO SI PUÒ SPARARE SOLO LA QUANTITÀ DI VOLTE INDICATA DAL DADO! INFATTI, PRIMA DI TUTTO, DEVI LAN-CIARE IL DADO!
CHE BISOGNO C'ERA DI AGGIUN-GERE UNA FUNZIONE TANTO INUTILE?!
ECCO... IO... HO PENSATO CHE COSÌ FOSSE PIÙ DIVER-TENTE...
SCUSA, MA PERCHÈ SI PUÒ SPA-RARE SOLO IL NUMERO DI VOLTE INDICATO DAL DADO?

SPERO CHE ESCA IL NUMERO PIU` ALTO...
FLIP

OH!

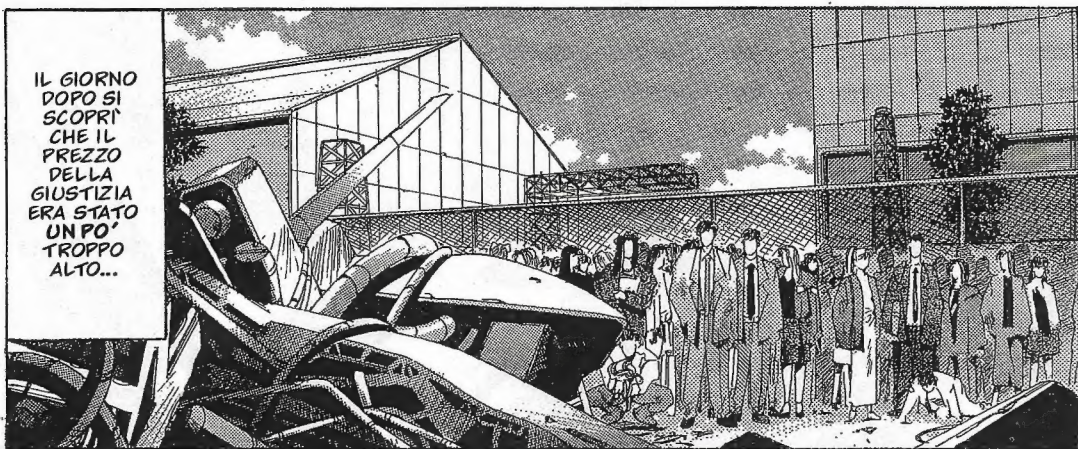
AH... AH AH... AH AH AH...
MA PERCHE`..?
PECCATO, SIORINA SAYURI! MI E` CADUTA PROPRIO SULL'UNO! OGGI C'E` UN SOLO COLPO A DISPOSIZIONE!

NON POSSO RIMANERE INDIFFERENTE DI FRONTE A CIO` CHE SAYURI HA INTENZIONE DI FARE...
NO... PUR TRATTANDOSI DI SAYURI, NON PUO` AVERE I MEZZI PER AFFRONTARE LA MIA CORAZZATA VOLANTE!

ADDIO, SAYURI! ADDIO, SAKAZAKI! ADDIO, INDUSTRIE KAMATA!

POSSO SPARARE UN SOLO COLPO! QUINDI CERCA DI ANDARE A SEGNO!
VEDIAMO QUEL CHE SI PUO' FARE, SIORINA! LE CONSIGLIO DI MIRARE SEMPRE PIU' IN ALTOOO!
HHMMMM

GRUPPO DI MISSILI IN AVVICINAMENTO!
SA-YURI!

E... BANG!

RRRRC
NO!
C-CO-SA?!
HPAK
WR

DANNAZIONE! MA LA PROSSIMA VOLTA TI BATTERÒ!
WHOSH
ECCO... HO USATO PROPRIO LA CLASSICA FRASE DA CATTIVO DEI CARTONI ANIMATI CHE NON VINCERÀ MAI... SIGH!
YATTA! YATTA! YATTATÀ!
YATTA-COSA?
CE L'ABBIAMO FATTA, DIRETTORE! CONTANDO UNICAMENTE SULLE NOSTRE FORZE ABBIAMO DIFESO LA NOSTRA AZIENDA!
LA GIUSTIZIA È SEMPRE DALLA MIA PARTE!
MA QUALI NOSTRE FORZE?! L'UNICA CHE HA FATTO QUALCOSA DI UTILE È STATA SAYURI!

NOI ABBIAMO AGITO SOLO DIETRO ESPLICITI **ORDINI** DEL DIRETTORE!

È VERO! CONFERMO ANCH'IO CHE È STATO IL DIRETTORE NOMURA A COMANDARE L'ATTACCO!

QUESTA ME LA PAGHERETE...

EHM... PRESIDENTE... CI SONO **VARIE** RAGIONI PER GIUSTIFICARE QUESTO, E SE MI CONCEDE IL TEMPO DI SPIEGARLE...

MI DICA, NOMURA... LE DICE NIENTE IL TERMINE **TRASFERIMENTO**?

CALM BREAKER - CONTINUA

Mikami
FANTASY!
Inizia la saga di
DRAGON QUEST
nel nuovo mensile
del Bird Studio di
Akira Toriyama!
Tanta azione
a sole 3.300 lire!
Ghost
TAKASHI SHIINA
Mikami
AGENZIA ACCHIAPPAFANTASMI
COMMEDIA!
Un ciclone mozzafiato vi
aspetta tutti i mesi su
GHOST: è la sexy
e avara MIKAMI,
titolare di una
bizzarra agenzia...
acchiappafantasmi!
Tanto divertimento
a sole 3.300 lire!
DRAGON
DAI
LA GRANDE AVVENTURA
DRAGON QUEST!
A NOVEMBRE
2 NUOVI NUMERI 1!
DAI
LA GRANDE AVVENTURA